Nº 6 • JULIO 2001 • 975 Ptas - 5,86 €

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

¡INTERNET LLEGA A PS2!

E3® ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

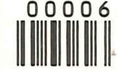
FINAL FANTASY X
DEVIL MAY CRY
METAL GEAR SOLID 2
JAK & DAXTER
FIFA 2002
SILENT HILL 2
ESTO ES FUTBOL 2002
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

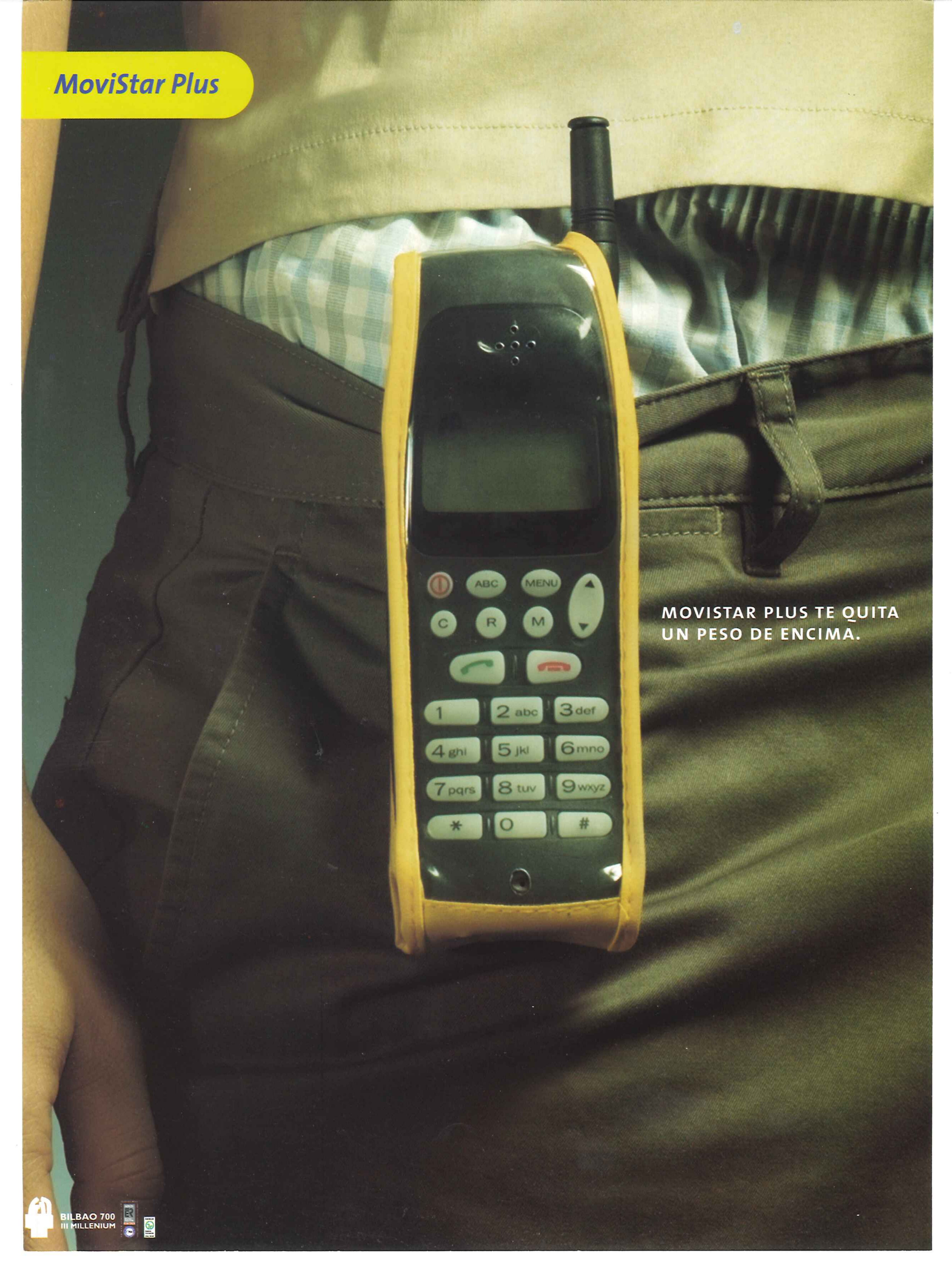




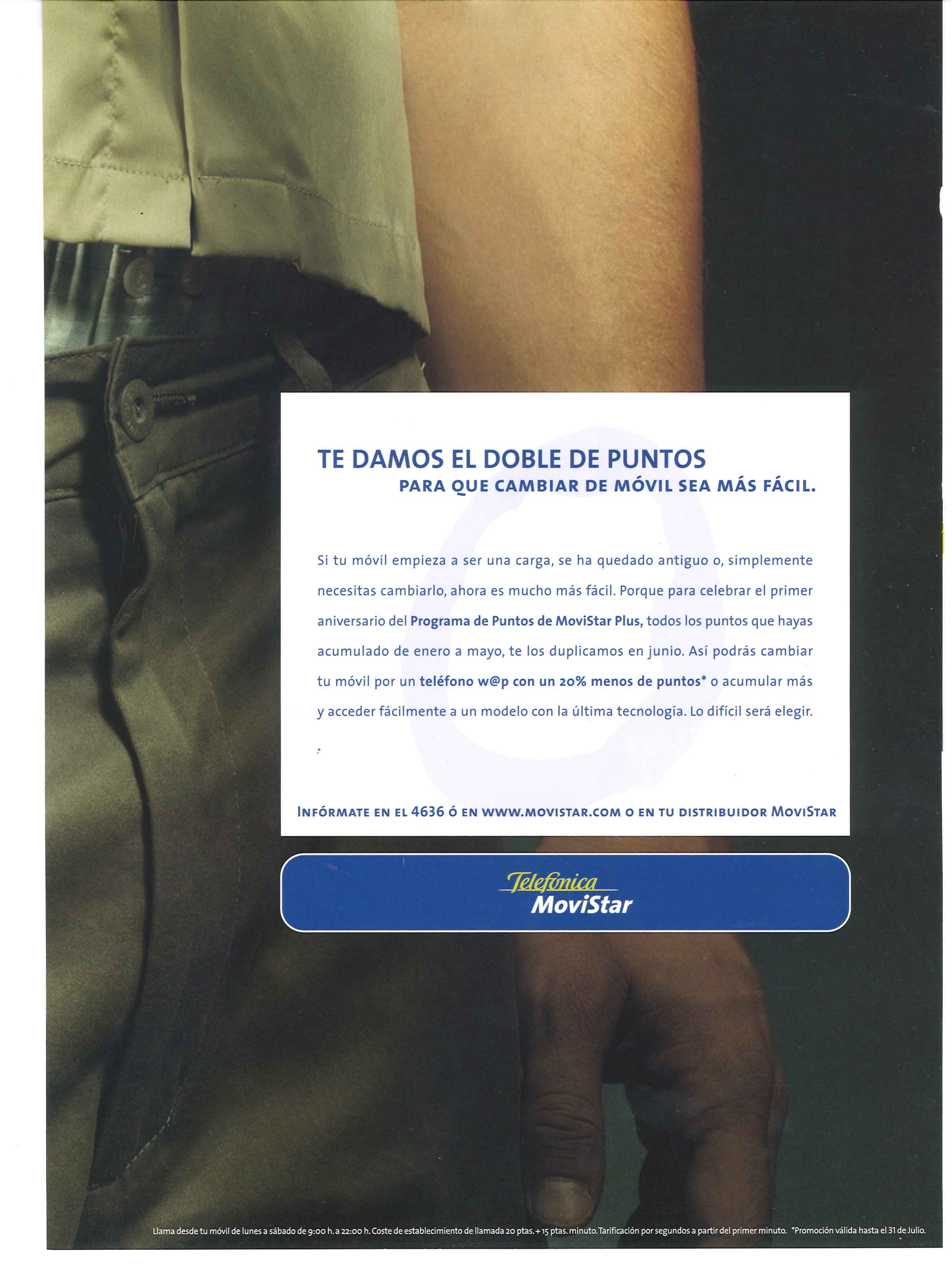
¡SORTEAMOS... 25 PELÍCULAS DVD Y 25 JUEGOS STREET FIGHTER EX3!







MoviStar Plus
MOVISTAR PLUS TE QUITA
UN PESO DE ENCIMA.
BILBAO 700
III MILLENIUM



TE DAMOS EL DOBLE DE PUNTOS
PARA QUE CAMBIAR DE MÓVIL SEA MÁS FÁCIL.
Si tu móvil empieza a ser una carga, se ha quedado antiguo o, simplemente necesitas cambiarlo, ahora es mucho más fácil. Porque para celebrar el primer aniversario del Programa de Puntos de MoviStar Plus, todos los puntos que hayas acumulado de enero a mayo, te los duplicamos en junio. Así podrás cambiar tu móvil por un teléfono w@p con un 20% menos de puntos* o acumular más y acceder fácilmente a un modelo con la última tecnología. Lo difícil será elegir.
INFÓRMATE EN EL 4636 Ó EN WWW.MOVISTAR.COM O EN TU DISTRIBUIDOR MOVISTAR
Telefónica
MoviStar
Llama desde tu móvil de lunes a sábado de 9:00 h. a 22:00 h. Coste de establecimiento de llamada 20 ptas. + 15 ptas. minuto. Tarificación por segundos a partir del primer minuto. *Promoción válida hasta el 31 de Julio.

PlayStation®2
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto**, **Roberto Serrano Martín**, **Lázaro Fernández Montero** y **Belén Díez-España** (maquetación)

Colaboradores: **Juan Carlos Sanz**, **Francisco Javier Bautista**, **Javier Iturrioz**, **Oscar Morales**, **Luis Mittard**, **Daniel Rodríguez**, **Jasón García**, **Isabel Garrido**, **José Burdiel**, **Ana Márquez** (edición), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Enrique Berrón** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

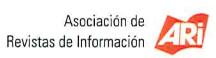
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Mexico**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **Mexico**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Ruan S.A. Avda. de la Industria 33, 28100 Alcobendas (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 1.000 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



START



<<José Luis del Carpio



<< Alfonso Vinuesa



<< Bruno Sol



<< Roberto Serrano



<< Lázaro Fernández



<< Juan Carlos Sanz



<< Ana Márquez



<< Belén Díez-España



<< Luis Mittard



<< Javier Bautista



<< Isabel Garrido



<< Jasón García



<< José Burdiel



<< Javier Iturrioz

SELECT

PS2

<< Marcos García >>

El **E3** es el auténtico «teatro de los sueños» para todos los que amamos el videojuego, el escenario perfecto para presentar a la comunidad lúdica las ensoñaciones digitales de los mejores grupos de programación del universo. Es la mejor demostración de la buena forma por la que pasa el sector y la prueba fehaciente de lo que nos espera en un futuro cada vez más próximo. Nuestros dos enviados especiales a la **Electronic Entertainment Expo**, **José Luis del Carpio** y **Roberto Serrano**, regresaron con una imagen clara y concisa de lo que allí había sucedido. La consola de **Microsoft** naufragaba entre producciones de dudosa calidad e interés, exceptuando tres títulos, mientras que **Nintendo** sacaba a relucir una vez más su entrañable universo y le vestía con las mejores galas sorprendiendo a propios y extraños. Pero el protagonismo recaía una vez más en nuestra **PlayStation 2**. La tercera generación de juegos va tomando forma a pasos agigantados, comandada por un *Gran Turismo 3 A-spec* que nos sigue dejando boquiabiertos, y ya se pueden contar por decenas los lanzamientos que justifican por sí solos la adquisicion de la bestia negra de **Sony**. Una vez más el mundo se rinde ante **PS2**, y el **E3** ha sido una muestra de ello.
Pero también quiero dedicar este espacio para un tema que preocupa, y mucho, a nosotros y a nuestros lectores, y no es otro que la imposibilidad, si exceptuamos cuatro o cinco títulos, de elegir entre 50 y 60 Hz. para jugar a pantalla completa y a la velocidad real del juego. En **Dreamcast** casi todos lo tienen, ¿por qué en **PS2** no?

HABLAMOS CON EL CREADOR DE PSONE Y PLAYSTATION 2

Ken Kutaragi visita España

El Presidente y CEO de Sony Computer Entertainment Inc. ofreció una rueda de prensa en las oficinas de Sony España. Junto a James Amstrong, Presidente de SCE España, hablaron sobre el futuro de PlayStation 2 y las nuevas consolas de la competencia



Recién terminada su visita al **E3**, **Kutaragi** se ha embarcado en un *tour* europeo. Esta era su segunda visita a nuestro país, «cuando era estudiante viajé por **Andalucía** y tenía ganas de volver a **España**», declaraba sonriente. Esta vez ha cambiado el sol del sur por las tiendas. Allí ha tenido la oportunidad de ver la reacción del público español ante su creación.

Él se declara amante de los videojuegos y cuando tiene un hueco en su apretada agenda juega con *Dance Dance Revolution*, y si está más relajado, nada como una partida con *GT3*.

Respecto al anuncio de **Nintendo** y **Microsoft** sobre el lanzamiento de sus nuevas consolas, **Kutaragi** dijo que se trata de algo productivo para el mercado. Aunque **XBox** no haya sido una de las sorpresas del **E3**, en **GameCube** sí ha notado una ola de creatividad que se convertirá en una especie de colaboración entre ambas compañías, donde el usuario resultará claramente beneficiado. También se comentó el acceso a **Internet** a través de **PS2**. Afirmó que todavía hay una carencia de infraestructuras para que funcione a pleno rendimiento. Por ejemplo, en **EE.UU.** la tarifa plana facilita mucho las cosas. Mientras, en **Europa** el acceso será más caro, aunque ya se ha firmado un acuerdo con **Vodafone**.

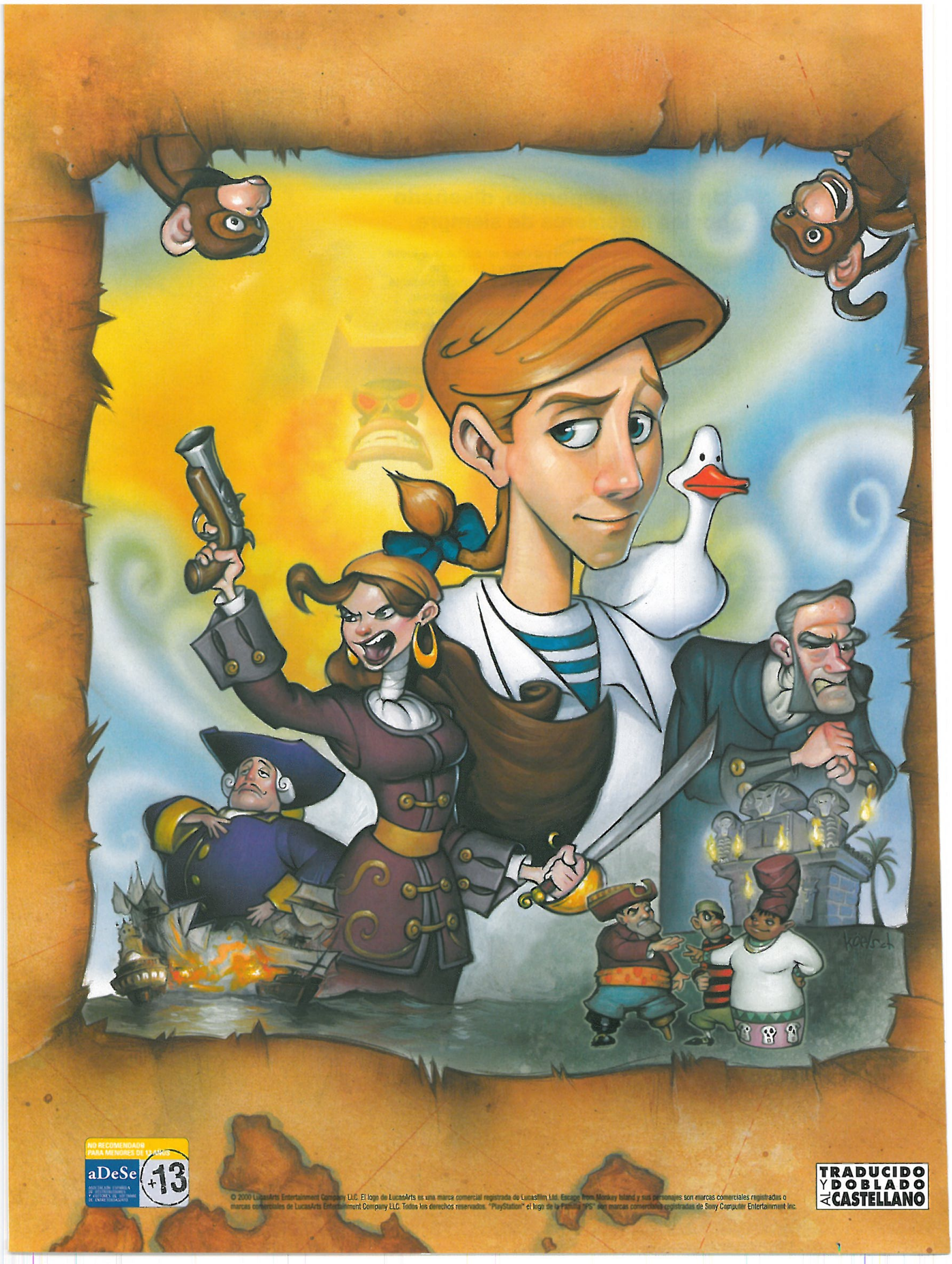
En la foto de la derecha vemos a Ken Kutaragi junto a Lázaro Fernández, con un ejemplar de nuestra revista.

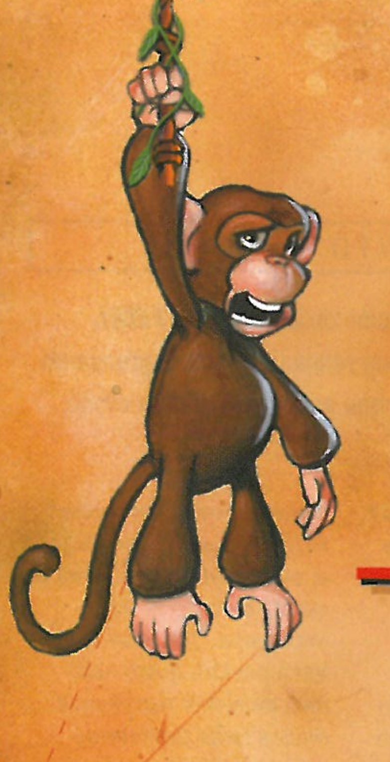


El creador de PS2 quedó sorprendido ante la petición de Doc y R. Dreamer, «¿Le importaría firmarnos nuestras PlayStation 2?».



Nuevo Compact
316ti (115 CV)
325ti (192 CV)
www.bmw.es
902 357 902
BMW
¿Te gusta conducir?
Un BMW inesperado, diseñado por los ingenieros de siempre.
Uno de nuestros grandes retos era crear un coche que fuese perfecto para ti. Como el nuevo Compact. Un coche que combina estilo y deportividad de una forma impecable y que incorpora nuevas tecnologías como el Valvetronic, capaz de mejorar las prestaciones y reducir el consumo hasta un 20%. El Compact es un claro reflejo de nuestra forma de diseñar, aunque muchos no se imaginaban que acabaríamos haciendo un coche así. Definitivamente, este es el BMW que no estabas esperando.
Compact


NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe
+13
© 2000 LucasArts Entertainment Company LLC. El logo de LucasArts es una marca comercial registrada de Lucasfilm Ltd. Escape from Monkey Island y sus personajes son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. "PlayStation" el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO









POR FIN UN PIRATA VIRTUAL HONRADO



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA
UNA SUPER AVENTURA DE PIRATAS CON LA ACTUACIÓN
ESTELAR DE GUYBRUSH THREEPWOOD, ELAINE-MARLEY THREEPWOOD, CHARLES L. CHARLES,
OZZIE MANDRILL, EL INSULTO DEFINITIVO Y UN MONTÓN DE MONOS.





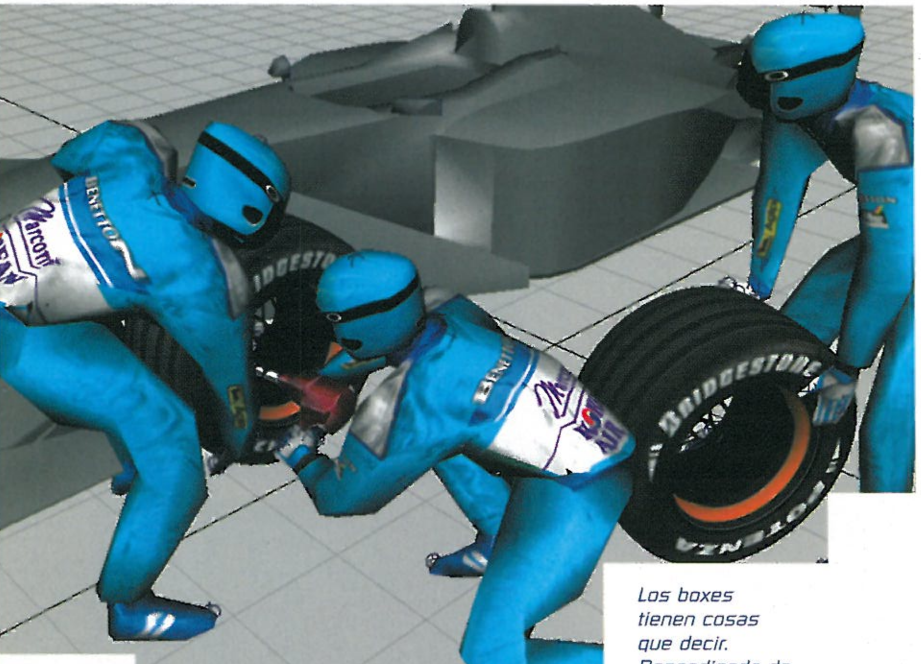
PlayStation®2



LA FÓRMULA UNO DE EA LLEGARÁ MUY PRONTO

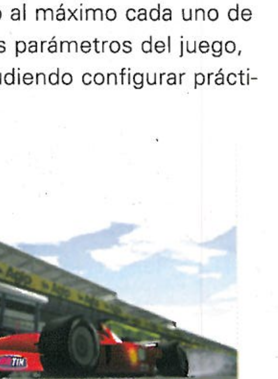
F1 2001

Primer contacto con el próximo simulador de conducción de **EA Sports**, ***F1 2001***. En las dependencias de **Electronic Arts** asistimos a una relajada rueda de prensa en la que pudimos obtener jugosa información del juego que está previsto para otoño.

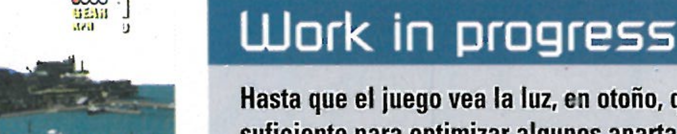


Los boxes tienen cosas que decir. Dependiendo de tus acciones, la parada se completará tal y como estaba prevista... o no. La mecánica también decide.

Los creadores de ***F1 2001*** están poniendo todo su empeño en que su título complazca a un espectro amplio de público, desde los sibaritas ansiosos de simulación pulcra y exigente, hasta los que no demandan excesivas complicaciones a la hora de rodar por los circuitos del circo de Fórmula 1 (actualizados junto al resto de detalles y licencias de la FIA de la temporada 2001). Para conseguir ésto han customizado al máximo cada uno de los parámetros del juego, pudiendo configurar prácticamente todos (de momento no se puede especificar el número de viseras para el casco, pero no es algo importante, ¿no?) los aspectos a nuestro gusto, además de incluir numerosos modos tanto de entrenamiento como de juego. La potencia de **PS2** servirá para reproducir con contundencia y verosimilitud los bólidos y circuitos, aunque también deberás prestar atención al tratamiento ofrecido a los entornos, los *boxes* con comportamiento interactivo, los comisarios (que señalan hasta 10 eventos diferentes) o los gestos y ademanes que realiza tu piloto acorde a las circunstancias de carrera en las que se desenvuelve. Por último, y no por desmerecer, el juego contará con el doblaje del piloto español **Marc Gené**.







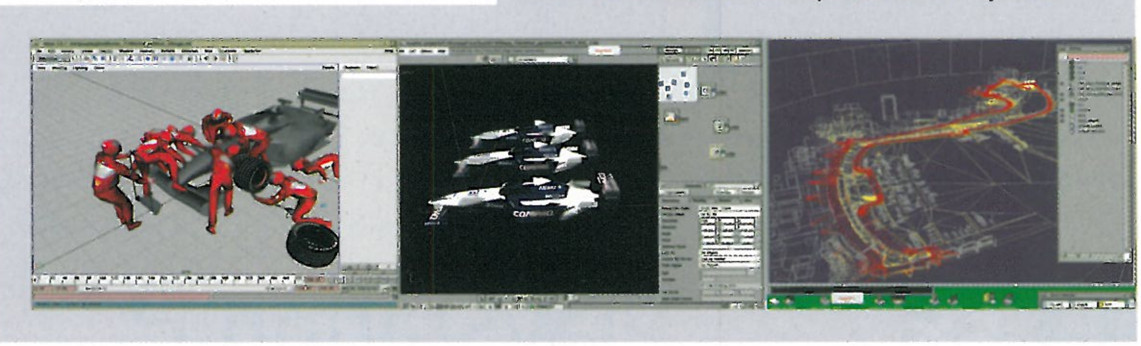




Work in progress

Hasta que el juego vea la luz, en otoño, queda tiempo suficiente para optimizar algunos apartados

A fecha de hoy ya es palpable el buen trabajo de **EA Sports**, sin embargo, **James Hawkins** (productor del juego) hizo hincapié en que algunos apartados, como la tasa de FPS, la implementación de movimientos en las manos del piloto o las deformaciones de los vehículos a causa de los impactos serán mejoradas.



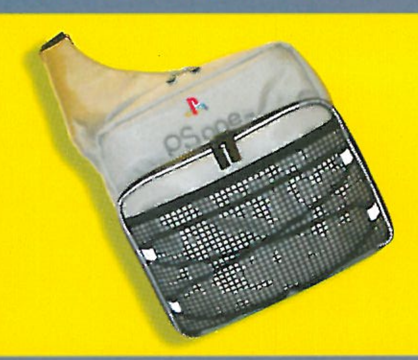
Accesorios

Mochila PS2



Diseñada con espacio suficiente para transportar consola y periféricos. Además, cuenta con un compartimento para guardar hasta 5 DVDs. Precio: 4.990 pts.

Mochila PSone



Lleva diversos compartimentos para guardar juegos, *memory cards*, cables y mandos. Cuenta con un bolsillo para el teléfono móvil y con amplio espacio para transportar tu **PSone**. Precio: 3.490pts.

PS2 CD Case



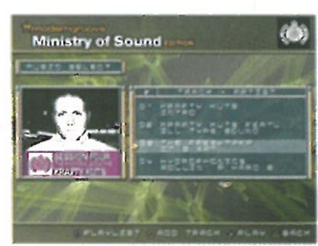
Estuche oficial de **Sony** para guardar hasta 12 CDs. Además, lleva incorporado un bolsillo para la tarjeta de memoria. Precio: 2490 pts.

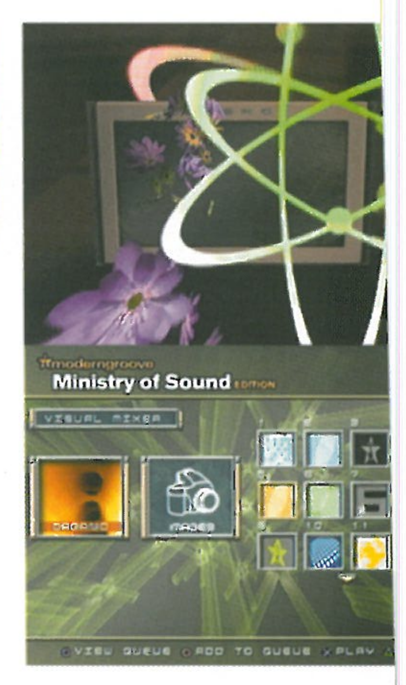
Ministry Of Sound convierte tu PS2 en una disco

ModernGroove: Ministry of Sound

Con ModernGroove: MOS podrás mezclar cualquiera de los 60 temas musicales.







La idea presentada hace algunos años en **PSone** con *Baby Universe* es retomada por ***ModernGroove*** y mejorada visualmente para **PlayStation 2**. ***ModernGroove: Ministry Of Sound*** no te permitirá poner tus propios CDs, algo que no te hará falta, ya que incluye unos 60 temas compuestos por algunos de los más famosos *DJs*, como **Krafty Kuts**, **Tall Paul**, **Paul Dakeyne**, **Ferry Corsten** o **Paul Jackson**. Lo mejor de ***MG:MOS*** es la posibilidad de crear nuestros propios patrones visuales y modificarlos en tiempo real con el *pad* de tu **PlayStation 2**.

En la imagen de la izquierda podéis ver el interfaz de selección de patrones visuales.

Acción, sangre y fuego en el Japón del siglo XVII

7 Blades

La última creación de KCEJ para PS2 os dejará sin respiración...



Brutal. Es el mejor calificativo para definir ***7 Blades***, el fruto de la colaboración entre **KCEJ East** y **Kaizo Hayashi**, uno de los más reputados directores de cine de **Japón**. Basada en una de sus películas más conocidas (*Jipang*), ***7 Blades*** es un espectacular *arcade* que plantea combates al aire libre o en interiores frente a más de 20 o 30 enemigos al mismo tiempo. Ejércitos de *ninjas*, monjes y *ronins* irán surgiendo a tu paso mientras caen por el peso de tu espada o el fuego de la pistola. Este demoledor cruce entre *Tenchu* y las batallas de *Dynasty Warriors 2* llegará pronto al mercado europeo. Os tendremos informados.

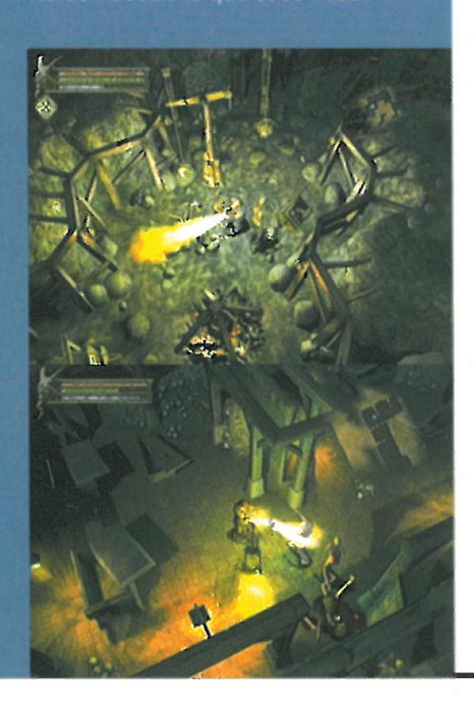


En 7 Blades podrás elegir protagonista entre el samurai Gokurakumaru o la ninja Yuri, letal con las armas de fuego.

Baldur's Gate: Dark Alliance



B*aldur's Gate* se presenta ante los medios con una *beta* en la que se dejan entrever detalles prometedores de un capítulo programado por **Snowblind Studios**, y que recibirá el sobrenombre de ***Dark Alliance***. En el apartado gráfico se han logrado localizaciones casi idénticas a las de **compatibles PC**, con el mérito añadido de estar generadas íntegramente en 3D (en **PC** eran gráficos 2D isométricos), y se ha confirmado que ***Baldur's Gate Dark Alliance*** se ambientará en el marco de los *Advance Dungeons & Dragons*. Aunque no es un *RPG* japonés, ya es hora de que occidente demuestre lo que sabe hacer.



Sony Computer Entertainment

PS2 navega por Internet

AOL, Vodafone, Netscape, RealNetworks, Macro Media y Cisco forman parte del proyecto de conectividad de PS2 con «la red de redes»

En la presentación que a la prensa y clientes hizo **Sony C.E.** un día antes del comienzo del **E3**, **Chris Deering** ofreció los primeros datos reales sobre la futura conectividad a **Internet** de **PlayStation 2**. Además del acuerdo firmado con **AOL** (*American On Line*) como proveedor para **Norteamérica**, y **Vodafone** para **Europa**, conocimos datos mucho más importantes. En primer lugar, y enmarcado dentro de los acuerdos con varias compañías, **PS2** contará con un navegador específico creado por **Netscape**, «curiosamente» principal competidor de **Microsoft** en este tipo de *software*. Además, **RealNetworks** se encargará del apartado multimedia, incorporando al *software* para **Internet** la versión 8 del famosísimo *RealPlayer*. Con **Macromedia** acordó la inclusión de *Macro Media Flash Player* y, por último, **Cisco** se encargará de crear los protocolos de acceso, el *software* y la infraestructura necesaria. En otoño empezará a estar disponible en **Estados Unidos**, ofreciendo funciones de juego *On-line*, *Email* y mensajería instantánea. **Sony** no quiso abundar demasiado en datos, pero parece ser que se podrá acceder a la Red vía telefónica normal, en red local (*Ethernet*) y banda ancha. En la feria, ya se anunciaron juegos con opción *on-line*.



Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europa.

Cryo presentó su gran apuesta para PS2 en París

Gift

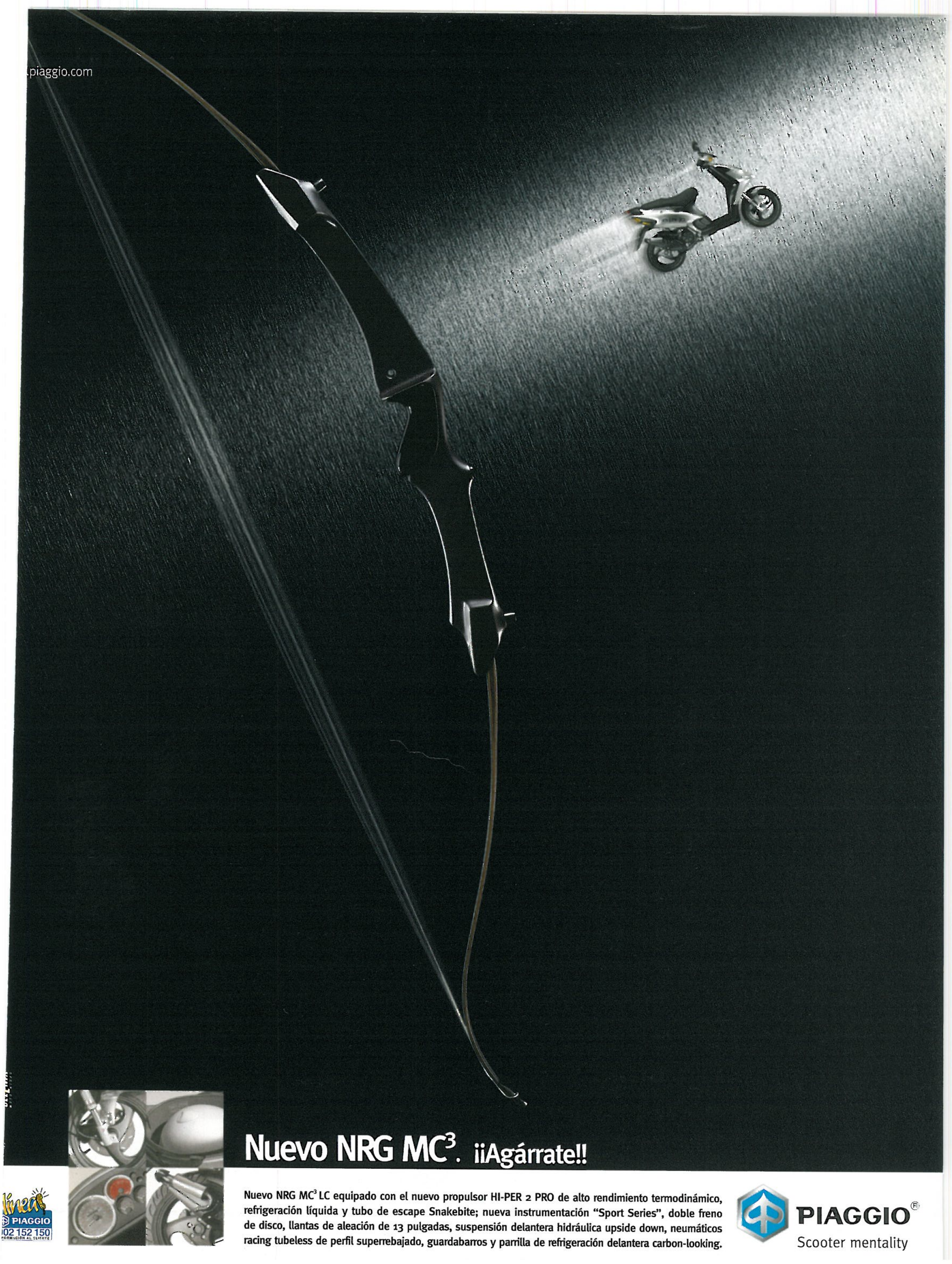
Una fiesta en un barco anclado a orillas del Sena fue el lugar elegido por la compañía para la presentación

Los creadores han tenido que partir de cero respecto a la versión de **PC**. **EKO** ha desarrollado un motor gráfico que se adapta perfectamente a la aventura de este anti-héroe. ***Gift*** tendrá que recorrer 7 mundos diferentes para rescatar a la princesa **Lolita** de la **Gran Sombra Negra**. Sin duda, una excelente producción que combina aventura, plataformas y *puzzle*.



De izda. a dcha.: B. Lalisse (EKO), Didier Brunner (productor de televión), Regies Loisele y Philippe Ulrich, padres del juego.





piaggio.com
Nuevo NRG MC³. ¡¡Agárrate!!
Nuevo NRG MC³ LC equipado con el nuevo propulsor HI-PER 2 PRO de alto rendimiento termodinámico, refrigeración líquida y tubo de escape Snakebite; nueva instrumentación "Sport Series", doble freno de disco, llantas de aleación de 13 pulgadas, suspensión delantera hidráulica upside down, neumáticos racing tubeless de perfil superrebajado, guardabarros y parrilla de refrigeración delantera carbon-looking.
línea PIAGGIO
02 152 150
PIAGGIO
Scooter mentality

por << José Luis del Carpio >>

PDA (Personal Digital Assistant) - Handspring

La esperada convergencia entre el ocio y el negocio

Visor PRISM

Manuel Arenas

PVP-R: 111.000 Ptas

http://www.handspring.com

A pesar del poco tiempo transcurrido desde la presentación en **España** de los **PDA Visor** de **Handspring**, su presencia en el mercado es ya una realidad bien consolidada, que además se ve reforzada gracias a su extensa gama de complementos y accesorios.

Los PDA

Handspring ha optado por segmentar su oferta de modo que haya un **Visor** para cada necesidad. Desde el modelo básico hasta el Edge pasando por el Deluxe, el Platinum y el **Prism** aquí comentado. Con 8 MB de memoria RAM, una pantalla en color de alta calidad capaz de representar más de 65.000 colores y el *sofware* PalmOS gestionando todo este hardware, las necesidades de los usuarios más exigentes estarán satisfechas desde el primer momento. Además, sin necesidad de poseer demasiados conocimientos sobre su forma de trabajar. Para comenzar a sacar el máximo partido del **Visor**, tan sólo habrá que conectar la base de conexión al puerto USB de un ordenador de sobremesa o el portátil, instalar el *software* incluido junto con el **Visor** y sincronizar los datos entre ambos. Al tiempo que se sincronizan los datos entre todas aquellas aplicaciones que se deseen mantener al día desde el **Visor**, se puede resolver también el problema de la recarga de la batería, ya que el cable de alimentación se conecta también al USB.

Existen multitud de aplicaciones disponibles para los dispositivos gobernados por el *software* PalmOS, el **Visor** incluido, por supuesto. Para el **Prism** también se pueden encontrar aplicaciones y juegos especialmente diseñados para aprovecher su pantalla. Descargar, instalar y usar son los únicos pasos que hay que seguir para ampliar las posibilidades de este versátil PDA.

Los accesorios

Si bien el PDA es suficiente para satisfacer las necesidades de movilidad más comunes y habituales, todos aquellos que deseen ir un paso más allá pueden encontrar en los accesorios a unos poderosos aliados. A través de los módulos *SpringBoard*, las prestaciones de la familia **Visor** se extienden a un sinfín de campos, como el lúdico o el multimedia, sin olvidarse de las comunicaciones o el almacenamiento.

Reproducción MP3 con el módulo MiniJam

Sin ir más lejos, en la configuración analizada se ha incluido el *MiniJam MP3 Player* como solución multimedia para la reproducción de música en formato MP3.

Sin más que insertarlo en la ranura trasera de ampliación del **Visor**, se lanza el menú principal desde el que se accede a las areas de música, libros electrónicos y visor de fotografías. La verdad es que, a pesar de tratarse de un módulo especialmete pensado para la reproducción de archivos de música, el aprovechar la memoria disponible en las tarjetas MMC (*Multimedia Card*) que usa el *MiniJam* como medio de almacenamiento para libros electrónicos e imágenes, es una gran idea. Nada más instalarlo se puede comenzar disfrutar de este atractivo módulo gracias a las canciones, libros e imágenes preinstaladas. En su parte superior también se pueden encontrar botones para el control de la reprodución, así como la salida de auriculares y una toma auxiliar de corriente.

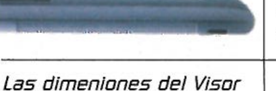
Con el módulo *MiniJam* se adjunta una tarjeta MMC de 32 MB que se podrá insertar en cualquiera de las dos ranuras disponibles. Con estas dos ranuras la capacidad de ampliación se ve incrementada notablemente, y sólo estará limitada por la capacidad de las tarjetas MMC usadas.

MiniJam

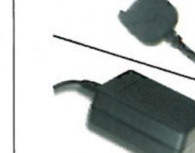


Módulo MP3

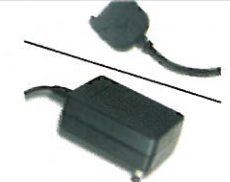
El módulo *miniJam* apenas sí incrementa las dimensiones o el peso del **Visor** y a cambio se tendrá un completo reproductor MP3 que nada tiene que envidiar a los dispositivos dedicados de este tipo, y sí muchas ventajas que ofrecer.



Las dimeniones del Visor Prism son muy reducidas y consecuentes con su carácter portátil.



Dependiendo de la plataforma o el tipo de conector que se posea, habrá que emplear el adaptador más adecuado para cada caso.





El craddle o base será el dispositivo donde se recargarán las baterías del Prism o el que servira de interfaz entre éste y el ordenador.



Junto con el Prism, se incluye todo lo necesario para comenzar a disfrutar de él desde el primer momento.

Impresora de CD - DMJ/Seiko

CD PRINTER 4000

Imprime tus propios CDs

Una impresora de inyección de tinta de pequeño formato que permite alcanzar una alta precisión en la impresión directa sobre la superficie de los CDs, papel, plástico...

http://www.dmj.com

PVP: 149.000 Ptas+IVA

Reproductor MP3 - DMJ/Woxter

PLATOON MP3



Todo tipo de música en CD

MP3 en CD, CD-R, CD-RW... Este atractivo reproductor lee el formato que desees, y además incluye 10 CDs Woxter de regalo como oferta especial de lanzamiento.

http://www.dmj.com

PVP: 17.436 Ptas+IVA

Teléfono Inalámbrico - Panasonic

KX-TCD705

Todo menos los cables

Un inalámbrico digital con un innovador diseño. 300 metros de alcance en campo abierto, pequeño y ligero, con identificación de llamada y carátulas intercambiables.

http://www.panasonic.es

PVP-R: 23.900 Ptas

Reproductor MP3 - Panasonic

E.WEAR SV-SD75



MP3 en reducidas dimensiones

Espectacular reproductor MP3 del tamaño de la esfera de un reloj que utiliza la *SD Memory Card* para almacenar la música transferida desde el ordenador.

http://www.panasonic-europe.com/sd/

PVP-R: 84.900 Ptas

Altavoces para PC - Philips

A 2.600



Sonido de alta calidad

Y además a un precio ajustado. Sonido Surround 5.1, 50 Watios RMS, diseño atractivo y mando de control desde el escritorio.

http://www.philips.es

PVP-R: 16.350 Ptas

Monitor - Philips

15"TFT LCD XGA



La pantalla más elegante

Su atractivo diseño va a la par que las potentes prestaciones de su pantalla LCD. Excelente calidad de imagen y compatible con señales analógicas VGA y digitales DVI.

http://www.philips.es

PVP: 127.000 Ptas + IVA

Nueva gama eXpanium y Rush 2

http://www.philips.es

Para todos los gustos

Después de sus primeros **eXpanium** y **Rush**, **Philips** renueva la flota incorporando elementos a su gama de reproductores MP3. En cuanto al **eXpanium**, 5 modelos estarán próximamente disponibles para los amantes del sonido digital. EXP200, EXP203, EXP301, EXP501 y el espectacular EXP401, CD portátil de 8 cm. que será sobre el que girará la campaña de publicidad (abajo a la izquierda). Las diferencias entre ellos radican en sus compatibilidades. De esta forma, los de gama alta (a partir del 301), reconocerán, además de CD Audio y CD MP3, otros formatos como WMA y AAC. Por otro lado, **Rush 2** mantiene sus prestaciones acentuando su impactante diseño.

EXP200 — PVP-R: 30.000 Ptas
RUSH 2 — PVP-R: 50.000 Ptas
EXP 301 — PVP-R: 36.600 Ptas
EXP401 — PVP-R: 40.000 Ptas
EXP203 — PVP-R: 33.200 Ptas
EXP501 — PVP-R: 40.000 Ptas

Telefonía móvil - Nokia

3330/6310/8310

Los nuevos Nokia



Fueron presentados en el **CeBIT**, y de momento sólo el **3330** ha llegado a los mercados, y los demás saldrán en los próximos meses. El **3330** es un terminal W@p que tiene como principal novedad su función de *chat*. Además, posee marcación por voz, agenda para 100 nombres, sólo 133 gramos de peso y aguanta 260 horas en espera. El **6310** es un terminal que incorpora tecnología *GPRS*, *Bluetooth* y *SyncML*. Pesa 111 gramos y autonomía de espera de hasta 20 días. Por su parte el terminal **8310** destaca por su pequeño tamaño y su liviano peso, además de un diseño realmente impactante. Incorpora tecnología GPRS, radio FM integrada y auriculares duales. Nueve colores disponibles, 84 gramos de peso y hasta 400 horas de espera, o 20 con la radio encendida.







http://www.nokia.es

Telefonía móvil - Philips

FISIO 311

Un móvil joven con grandes prestaciones



Aunque está destinado a un público eminentemente joven, no por ello carece de las últimas novedades en cuanto a tecnología. Marcación por voz, menú tipo carrusel con iconos gigantes, alarma por vibración, editor de textos *T9 Smart Text Editor*, acceso W@p mediante voz, 50 iconos, 30 sintonías preprogramadas y una sintonía descargable vía **Internet**. Todo lo que buscas, lo tiene.

http://www.philips.es

Telefonía móvil - Sagem

EXTREME MW X1

Un móvil todo-terreno



Es capaz de resistir el agua y el polvo y se adapta perfectamente a los entornos ruidosos gracias a su altavoz de gran potencia. Incorpora además barómetro, termómetro, cronómetro y ¡linterna!, acentuando de esta forma su espíritu aventurero. Su carcasa está reforzada para resistir golpes y condiciones extremas y dispone de W@p, *T9* y una batería que proporciona hasta 200 horas en espera.

http://www.sagem.com

Cámara digital - Sony

MAVICA MVC-CD300

CD-RW para almacenar imágenes



Despues de introducir los CD-R en la gama **Mavica**, **Sony** anuncia nuevos modelos que permiten el almacenamiento en CDs regrabables. De esta forma se garantiza potencia, capacidad y ahorro de costes. Cada CD-RW de 8 cm. cuenta con 156 MB, unas 1.300 imágenes a 640x480 VGA o 200 a 1.600x1.200 UXGA.

http://www.sony.es

PVP-R: 265.000 Ptas

Gama Lyra de Thomson

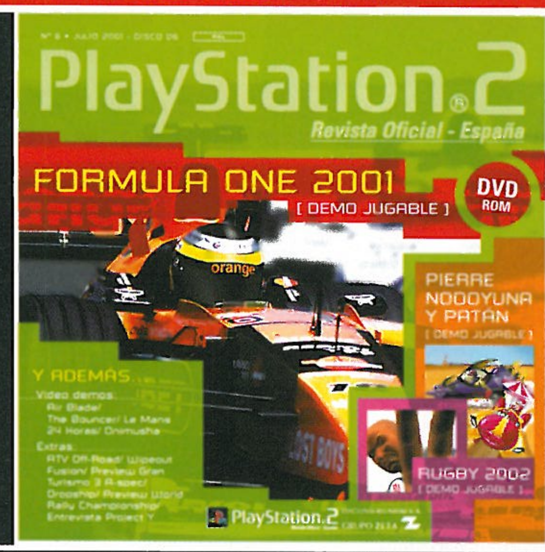
Después del éxito de su primer reproductor portátil de MP3, **Thomson** lanza una nueva gama de audio digital: Thomson Lyra. 4 productos reproductores de MP3 en diferentes formatos, y con un diseño totalmente único. Un reproductor digital portátil, un reproductor digital de bolsillo, un reproductor de CD, CD-R/CD-RW y CD MP3 y una minicadena musical que reconoce los tipos de CDs indicados anteriormente. Sin duda, una nueva manera de disfrutar de la música digital con un diseño y estilo impecable.





PlayStation 2
THE FLINTSTONES
IN
VIVA ROCK VEGAS
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
UNIVERSAL
PlayStation 2
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Contenido del DVD demo



DVD DEMO [06]

Otro mes más y otra colección de interesantes demos que saciarán las ansias de juego de todos los poseedores de una PS2, en especial de los apasionados por la velocidad

[DEMO JUGABLE] FORMULA ONE 2001

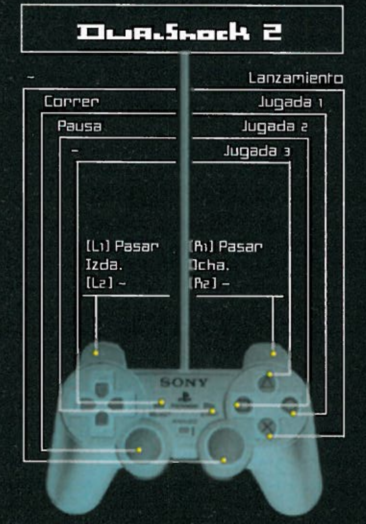
DualShock 2

Acelerar/Frenar — Acelerar
Dirección — -
Pausa — Frenar
Pit — Cámara
[L1] Embrague [L2] Bajar Marcha — [R1] Vista Trasera [R2] Subir Marcha



La *demo* que os ofrecemos del juego de carreras de **Sony C.E.** os permitirá correr en el circuito de **Bélgica** con uno de los doce equipos que pone a vuestra entera disposición, cada uno de ellos con dos pilotos a elegir. Admirad la perfección de su entorno gráfico.

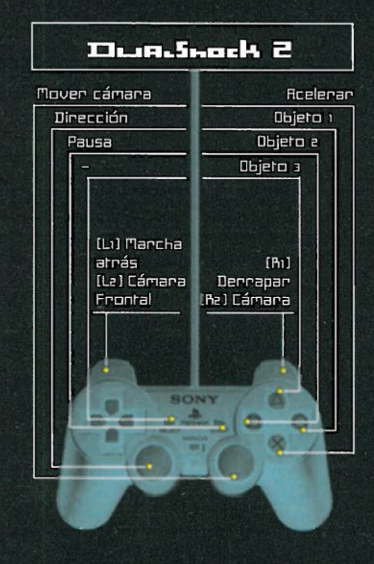
[DEMO JUGABLE] RUGBY 2002





Aunque el *Rugby* no es un deporte demasiado conocido en nuestro país, seguro que con juegos como éste se hará más popular. En esta versión podréis disfrutar y jugar un partido amistoso entre las selecciones de **Inglaterra** y **Australia**, dos clásicos de este deporte.

[DEMO JUGABLE] PIERRE NODOYUNA Y PATÁN

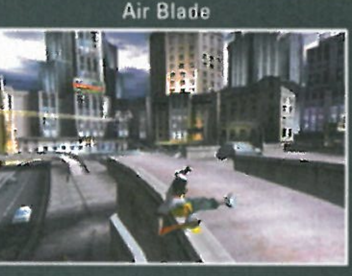




Si os gustaban los dibujos animados de *Los Autos Locos* os lo pasaréis como enanos con la *demo* que se incluye en el DVD. Podréis escoger entre dos de los alocados personajes y competir en el mismo número de circuitos. Diversión asegurada para los amantes de la velocidad sin complicaciones.

VÍDEO DEMOS Y EXTRAS

Air Blade



The Bouncer



Onimusha



Wipeout Fusion



Los vídeos de este mes son de lo más variado. Desde simuladores de aerodeslizador (***Air Blade***) hasta *survival horror* (***Onimusha***), pasando por una *preview* especial de ***World Rally Championship***.


rainbow studios
Disfruta más del barro.
ATV
OFFROAD
QUADS EXTREMOS
Ensucia pero no mancha. Diviertete con las motos de 4 ruedas más caneras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Ademas con ATV Offroad, puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.
PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad
PlayStation 2
ATV
OFFROAD

El espectáculo al



El **E3 (Electronic Entertainment Expo)** concentró a las principales compañías del mundo, así como a toda la prensa especializada. **PlayStation 2** llegó, vio y venció con autoridad a sus competidores

servicio de PS2

por << The Scope y R. Dreamer >>

Ha sido la feria más animada de los últimos años. **PlayStation 2**, **Xbox** de **Microsoft** y **Game Cube** de **Nintendo** se convirtieron en las estrellas absolutas del *show*. Pero toda la prensa especializada coincidió en proclamar a la bestia negra de **Sony** como la triunfadora indiscutible de la terna. La nueva generación de juegos presentados demostraron a todos los incrédulos que la calidad y la cantidad vienen de la mano de **PlayStation 2**. Títulos que demuestran, por fin, el asombroso potencial de la máquina y que colocan a la consola por encima de sus competidores. Comienza la fiesta en **PlayStation 2**.











Final Fantasy X

Square

La presentación del nuevo vídeo de Final Fantasy X fue uno de los momentos más intensos del E3

Opinión

La feria más importante de los últimos tiempos. Por un lado nos ha servido para descubrir que **Nintendo** sigue su línea particular, ajena a cualquier influencia, y que su **Game Cube**, salvo gloriosas excepciones, se orientará al público más joven. También nos ha valido para comprobar que **Xbox** todavía tiene mucho camino por recorrer hasta ofrecer un catálogo que pueda triunfar, especialmente en el mercado japonés. Así, y tal y como están las cosas, **PS2** y su alucinante catálogo (no es que hubiera 2 o 3 juegos fuera de serie, es que sobrepasaban la decena), se adivina como la consola del año. Tras unos meses de incertidumbre, se confirma que para ofrecer *software* acorde con el potencial de la máquina, sólo hacía falta tiempo.



Los ojos de la prensa de todo el mundo se quedaron atónitos ante el vídeo que de este juego se mostró en el E3. ***Final Fantasy X*** utiliza todas las capacidades gráficas de **PlayStation 2** para mostrarnos una historia *made in* **Square**, repleta de sentimientos y misticismo. En esta ocasión **Tidus** (jugador de un deporte de lucha llamado *bliztball*) es el principal protagonista del juego. **Yuna** es el personaje femenino más importante de la aventura y acompañará a **Tidus** en su viaje a través del fantástico mundo de **Spira**.
La influencia asiática en el juego es más patente que nunca, tomando parte tanto en la fisonomía de los personajes como en la música y desarrollo.



Square centró todo su potencial creativo en el primer título de la saga Final Fantasy para PS2. Hay que verlo para creerlo.

Entre los aspectos técnicos, ***Final Fantasy X*** incorpora animaciónes faciales (*Facial Motion System*) en los diálogos de los personajes, que por primera vez en la saga se realizarán hablados. Además, **Tetsuya Nomura** ha diseñado los personajes más realistas hasta la fecha. Para ello, utiliza técnicas de captura de movimiento y una elevadísima cantidad de polígonos. La cámara también tendrá su importancia, ya que fijará su perspectiva y su desplazamiento atendiendo a los movimientos de los personajes. Los personajes podrán salir y entrar del grupo incluso en medio de las batallas, añadiendo más estrategia a las mismas.



Devil may cry

Capcom

Capcom entra en competencia directa con Metal Gear Solid 2 con la última obra de Shinji Mikami.

Opinión

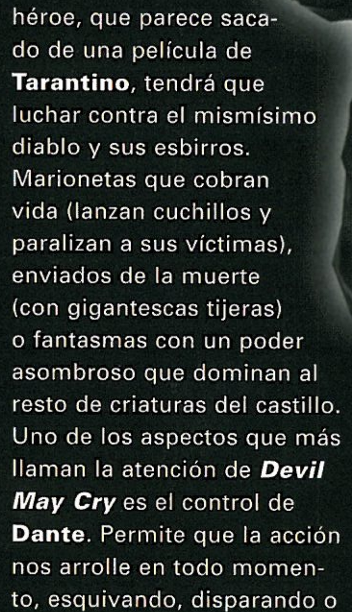


En el E3 de este año 2001 hemos tenido la oportunidad de ver como se presenta el año que viene para el mundo de las consolas. Y el futuro no podía ser más prometedor para los 128 *bits* de **Sony**. No sólo contaba con el catálogo más amplio y

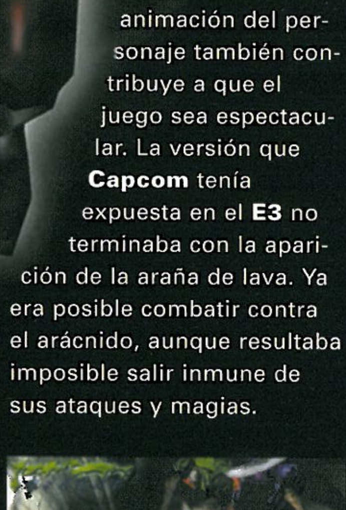


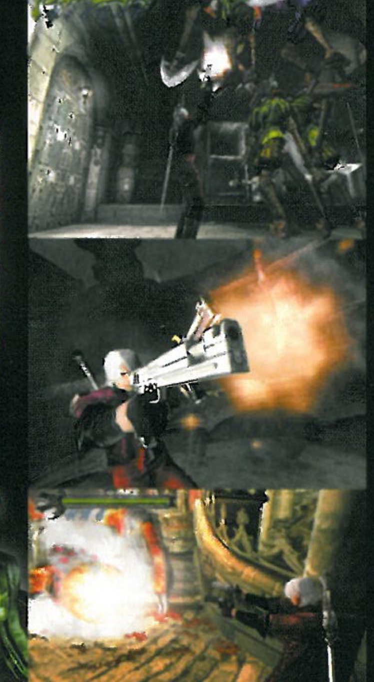
con títulos de primera categoría; *Metal Gear Solid 2*, *Devil May Cry* y *Final Fantasy X*, sino que además se confirmó oficialmente la entrada de **PlayStation 2** en internet. En lo que se refiere a la competencia, **Game Cube** sorprendió con su calidad gráfica y un catálogo basado en las secuelas de las licencias que más exitos le han otorgado. Mientras que **Microsoft** perdió su primera batalla presentando una línea de productos poco competitiva y no hace honor al potencial de la consola.

La demo que incorporaba la edición japonesa de *Biohazard Code Veronica* fue nuestra primera toma de contacto con ***Devil May Cry***. Y es que, la última creación de **Shinji Mikami**, padre de la saga *Resident Evil*, ha sido una de las indiscutibles estrellas del **E3**. Su impactante acabado muestra un estilo gótico de ensueño. Las salas del castillo, recargadas hasta el más mínimo detalle, sirven de marco incomparable para la aventura de **Dante**. Este particular héroe, que parece sacado de una película de **Tarantino**, tendrá que luchar contra el mismísimo diablo y sus esbirros. Marionetas que cobran vida (lanzan cuchillos y paralizan a sus víctimas), enviados de la muerte (con gigantescas tijeras) o fantasmas con un poder asombroso que dominan al resto de criaturas del castillo. Uno de los aspectos que más llaman la atención de ***Devil May Cry*** es el control de **Dante**. Permite que la acción nos arrolle en todo momento, esquivando, disparando o manejando la espada. La fluida animación del personaje también contribuye a que el juego sea espectacular. La versión que **Capcom** tenía expuesta en el **E3** no terminaba con la aparición de la araña de lava. Ya era posible combatir contra el arácnido, aunque resultaba imposible salir inmune de sus ataques y magias.









Metal Gear Solid 2

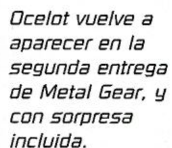
Konami

Hideo Kojima continúa acaparando la atención con Metal Gear Solid 2 en la presente edición del E3



Qué se puede decir del juego más esperado para ***PlayStation 2***. Ha pasado un año desde que nos sorprendiera a todos en su presentación en el pasado **E3** y todavía no hay un título que le haga sombra. En la presente edición de la feria, **Konami** ha mostrado un nuevo vídeo en el que se desvelaban más detalles de su criatura. Una de las secuencias más impactantes nos mostraba a un misterioso personaje que se movía a una velocidad asombrosa. Una patrulla disparaba al aire sin saber de donde procedía el ataque que les iba eliminando, hasta que el último soldado cae degollado por este ser medio vampírico.





Ocelot vuelve a aparecer en la segunda entrega de Metal Gear, y con sorpresa incluida.





ENTREVISTA Hideo Kojima

PS2: ¿Cuándo comenzó a trabajar en ***MGS2***?
Hideo Kojima: En el verano de 1999, tenía la idea incluso antes de que llegaran los *kit* de desarrollo para **PS2**.
PS2: ¿Cuánta gente hay involucrada en ***MGS2***?
HK: Al principio éramos 30 personas, ahora hay 50 trabajando en el juego.
PS2: Al crear ***Metal Gear***, ¿qué fue primero, la historia o el tipo de juego que quería hacer?
HK: Sin duda, lo primero que pensé es en un juego donde el protagonista tendría que infiltrarse como un espía.
PS2: ¿Qué le gustaría mejorar en ***MGS2***?
HK: El equipo todavía no está muy satisfecho con los gráficos. En cuanto a la jugabilidad, sí están muy contentos con lo logrado, sobre todo con la IA.



Silent Hill 2

Konami

Konami puso a nuestra disposición la misma demo jugable que fue mostrada en el Tokyo Game Show

Equipo de desarrollo



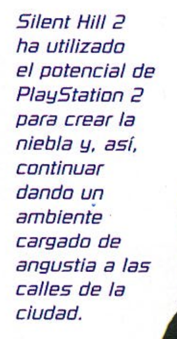
PS2: ¿Cuál fue la fuente de inspiración para ***Silent Hill***?
SH2: Las películas han sido una referencia importante. Para el escenario nos inspiramos en una novela japonesa, aunque también hay influencias de las novelas de **Stephen King** y comics japoneses.
PS2: ¿Hay alguna conexión entre SH y ***SH2***?
SH2: Tan sólo la ciudad. Una mitad para cada entrega de la saga. Lo que le sucede al protagonista, **Harry**, no tiene nada que ver con el primer capítulo de la saga.
PS2: ¿Se ha usado el sonido de una forma especial?
SH2: Se ha incorporado sonido tridimensional, para cualquier equipo con sonido estéreo. De esta forma se puede saber de donde procede el sonido, aumentando aún más la atmósfera angustiante y de terror de ***Silent Hill 2***.

Silent Hill 2 se está convirtiendo en un fenómeno de culto incluso antes de salir al mercado. Su predecesor marcó un antes y un después en los juegos de terror, y sus seguidores están impacientes por poner las manos encima a la entrega para ***PlayStation 2***. Ya sólo el argumento sirve para darnos una idea de lo que vamos a encontrar en ***SH2***. **Harry**, el protagonista, acude a la llamada de su esposa para volver a la ciudad de **Silent Hill**. Pero lo más inquietante, es que su esposa murió en un accidente. Aún así, **Harry** no se lo piensa dos veces y se adentra en las calles de la extraña ciudad. Monstruos, sonidos que ponen los pelos de punta y secuencias impactantes que irán apuntalando la historia hasta el final. Por supuesto, la calidad gráfica es digna de ***PlayStation 2*** y una de las razones que le convierten en uno de los juegos más anhelados para esta consola. La mecánica no ha cambiado, pero no creo que importe mucho a los que disfrutaron con *Silent Hill*.



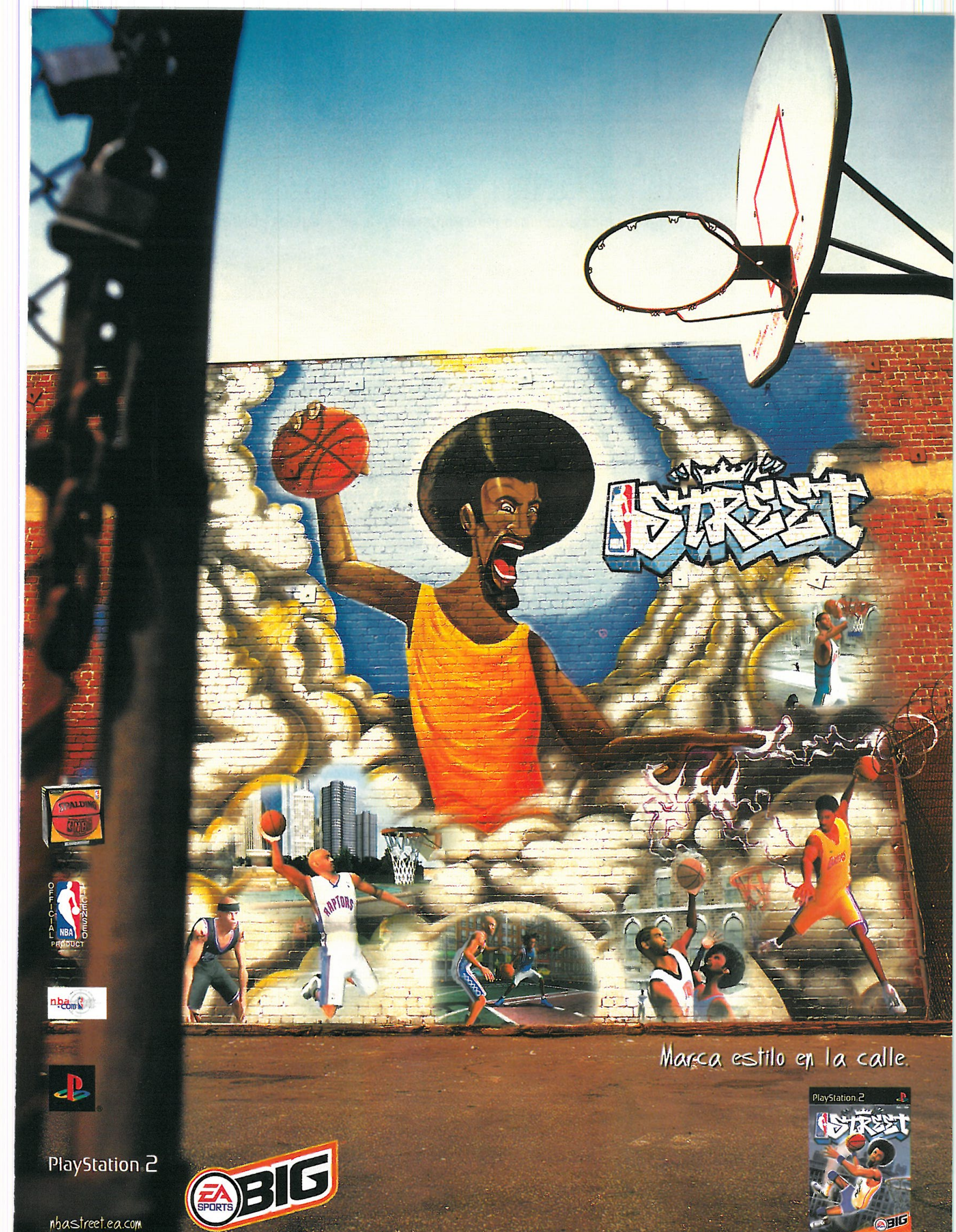






Silent Hill 2 ha utilizado el potencial de PlayStation 2 para crear la niebla y, así, continuar dando un ambiente cargado de angustia a las calles de la ciudad.




STREET
RAPTORS
Marca estilo en la calle.
PlayStation 2
STREET
EA SPORTS BIG
SPALDING
NBA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
nba.com
PlayStation 2
EA SPORTS BIG
nbastreet.ea.com
© 2001 Electronic



World Rally Championship

Sony

Sony presentó su proyecto más ambicioso para PlayStation 2, un juego de conducción

Evolution Studios ha empleado una nueva tecnología 3D que convierte a ***WRC*** en uno de los títulos más avanzados gráficamente para ***PlayStation 2***. El juego cuenta con la licencia oficial del campeonato mundial de *rally* incluyendo todos los pilotos, vehículos y circuitos del mismo. Ambos factores se unen para dar vida a uno de los títulos más realistas de conducción que jamás haya habido para una consola. ***WRC*** representa kilómetros de paisaje para recrear cada uno de los 70 circuitos que aparecen en el juego. Incluso se ha utilizado información de satélite para que las diferencias con el terreno real fueran mínimas. Además, se ha capturado el público (que anima la competición) y se han digitalizado los rostros de los pilotos y copilotos del juego.



W.R.C. es el juego más real jamás creado sobre el Campeonato Mundial de Rally.











Jak & Daxter

Sony

Los creadores de Crash Bandicoot se estrenan en PlayStation 2 con una aventura de acción



Jak va siempre acompañado de Daxter y le dará pistas cuando lo necesite.

Naughty Dog vuelve al trabajo con un juego que aglutina varios géneros. ***Jak & Daxter*** combina aventura, plataformas, estrategia, minijuegos, carreras y exploración. Los dos protagonistas tendrán que viajar a través de cinco aldeas diferentes. Cada una de ellas se distribuye en un área de minijuegos (pesca, carreras, etc.), tres niveles y dos jefes finales. Además, cada aldea cuenta con su propia vegetación, fauna y estilo característico. Y es que, **Naughty Dog** se ha empleado a fondo para dotar de una calidad gráfica impresionante a los escenarios y personajes. Se han utilizado 3200 polígonos para recrear estos últimos, en comparación con los 500 de *Crash Bandicoot*. El lanzamiento de ***Jak & Daxter*** está previsto para invierno del presente año.









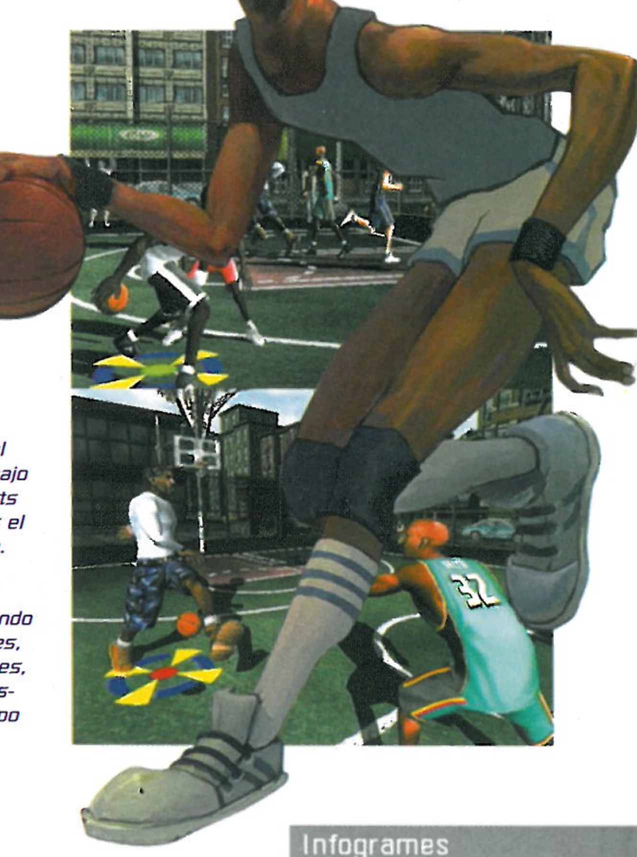
NBA Street

EA Sports Big

Partidos 3 contra 3 en los que prima el espectáculo más absoluto

Aunque este mes ya podréis leer la *review* de este título, en el **E3** de **Los Ángeles** éste fue uno de los juegos estrella del *stand* de **Electronic Arts**. Enmarcado bajo el sello **EA Sports BIG** (dedicado a deportes extremos), ***NBA Street*** recupera la herencia de los *NBA Jam* de **Midway**, ofreciendo un título en el que prima, por encima de todo, el baloncesto más fantástico de todos los tiempos. Mates estratosféricos en partidos 3 contra 3, jugadores profesionales y sacados de los famosos *Playgrounds* norteamericanos y varios modos de juego son algunos de sus detalles más significativos. Unos partidos se jugarán a puntos, en los que lo importante será el marcador, y en otros primará la habilidad del jugador, puntuando *dribblings*, mates, tapones, etc.





Uno de los aspectos más significativos del segundo título bajo el sello EA Sports BIG tras SSX es el apartado gráfico. Preparaos a disfrutar como enanos observando mates imposibles, saltos alucinantes, tapones estratosféricos y todo tipo de jugadas.

Stuntman

Infogrames

La mano de Reflections transpira por cada uno de los poros de este juego de conducción

Si hay algún juego de conducción que haya puesto «patas arriba» el género, ese fue *Driver*. Ahora, de la mano de sus creadores, el grupo **Reflections** (autores también de los dos primeros *Destruction Derby* para **PSX**), nos llega ***Stuntman***. Este *Arcade* de conducción nos introduce en el mundo de los especialistas en persecuciones automovilísticas de **Hollywood**. Habrá que ir realizando misiones, a cada cual más complicada, en vehículos de 3 y 4 ruedas. Modo Historia y *Arcade*, 6 escenarios reales basados en películas del género. Coches que se destrozan, impresionantes repeticiones y un modo para jugar *On Line* son sus principales cualidades. El DVD del juego incluirá un «Cómo se hizo» y un trailer del futuro *Driver 3*.



Pantallas impresionantes como ésta nos hacen una idea de lo que nos espera.













Primal

Sony

El primer título de Cambridge Studios, los creadores de Medievil y C-12, para PlayStation 2

El día 15 de mayo tuvimos la oportunidad de ver en exclusiva la primera creación de **Cambridge Studios** para **PS2**. Una aventura de acción protagonizada por **Jennifer Tate** (una joven inteligente que descubrirá sus poderes demoníacos) y **Scree**, una pequeña gárgola. El jugador podrá manejar a ambos personajes y utilizar sus habilidades para poder avanzar dependiendo de la situación que se presente. La aventura tiene lugar en un mundo fantástico de demonios y dividido en cuatro reinos. Cada uno de ellos está habitado por una raza que sólo aparece en las leyendas de los humanos. ***Primal*** hace gala de un ambiente oscuro y algo siniestro que queda reflejado en el diseño de los escenarios, pues sirven de marco para la aventura de **Jen** y **Scree**.





Jen descubrirá sus poderes demoníacos al entrar en el mundo de Primal.









Air Blade

Sony

Criterion da un nuevo estilo a los juegos de skateboard con su producción para PlayStation 2



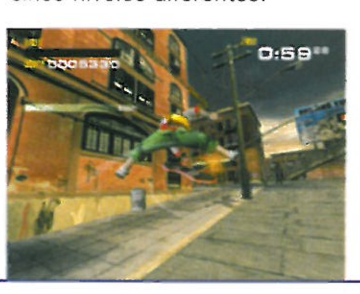
Air Blade cuenta con un modo para dos jugadores a pantalla partida.

Sony nos presentó en exclusiva este título desarrollado por **Criterion**. Básicamente se trata de un juego de *skateboard* donde el protagonista va sobre una tabla antigravitatoria (como en *Regreso al Futuro)*. Pero al contrario que en otros juegos de este tipo, ***Air Blade*** cuenta con una historia. **Ethan**, el protagonista, tendrá que utilizar a fondo sus habilidades en el *skateboard* para liberar a su amigo **Oscar** de las garras de una multinacional llamada GCP. La tabla antigravitatoria le permitirá realizar espectaculares trucos, que serían imposibles con una tabla normal, a través de las seis fases del modo Historia, como saltar coches, eliminar agentes de la GCP o realizar saltos increíbles. Además se ha incluido un modo para dos jugadores con cinco niveles diferentes.





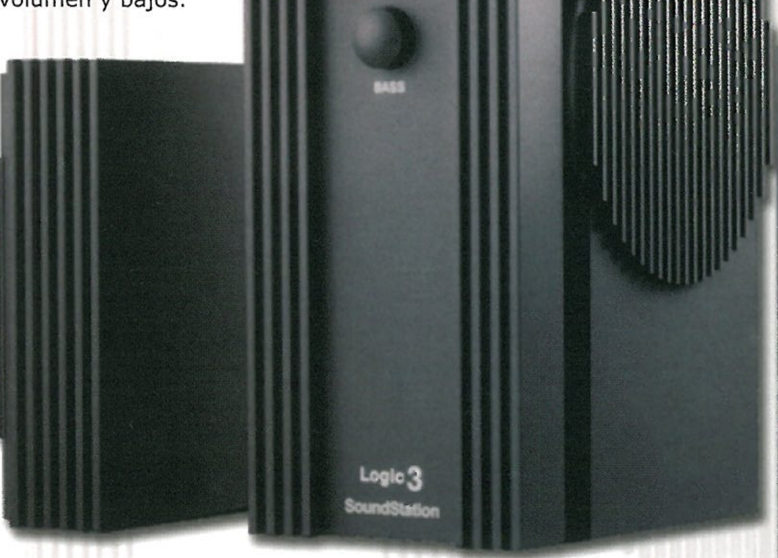






CCESORIOS

PLAYSTATION 2



ALTAVOCES SOUND STATION 2



GAMES STATION 2

Capacidad para 2 mandos, 2 juegos y 2 memorias.



DVD REMOTE CONTROL

Con puerto para Control Pad.



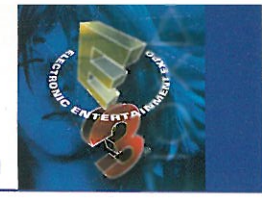
GAMES STATION 3

Capacidad para 12 películas/juegos y 9 memorias.



DE VENTA EN





James Bond 007: Agent Under Fire

Un guión original creado exclusivamente para el juego, en el que James es más Bond que nunca

Si eres fanático del agente secreto más famoso de todos los tiempos no tendrás que esperar a la próxima película para disfrutar de sus aventuras. **EA Games** nos ofrecerá a finales de año un título basado en **James Bond**, con un argumento totalmente original, creado en exclusiva para el juego. Una

Sugerentes imágenes como ésta de la ducha, u otras como en las que James Bond puede atravesar con la vista la ropa de las típicas «chicas-Bond» levantaron expectación en el stand de EA.





La batalla de fútbol

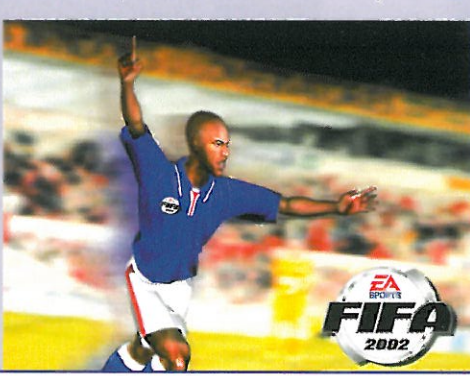
El deporte rey en Europa tiene muchos novios. En el **E3**, tres fueron los juegos que más sorprendieron por

FIFA 2002

EA Sports

La jugabilidad en el punto de mira

Hasta que **EA Sports** comience a ofrecer información más concreta, poco se puede contar de ***FIFA 2002*** (ésta es la única pantalla disponible). Sin embargo, en el **E3** tuvimos la ocasión de charlar con los responsables del juego, que nos hicieron un pequeño avance de las novedades y nos dejaron jugar un par de partidos. Según lo visto, esta versión del juego va a marcar un punto de inflexión en toda la serie. **EA Sports** ha decidido dar un completo lavado de cara a la jugabilidad del juego, manteniendo en su mayor parte la excepcional calidad gráfica conocida. Por lo que comprobamos, ***FIFA*** se jugará mucho más despacio y requerirá de una elaboración de jugadas mucho más trabajadas (habrá pase al hueco, barra de potencia para determinar la potencia de los centros...). El estilo de juego de *ISS* adaptado a la apariencia y los modos de *FIFA*.



En próximos números os ofreceremos un completo reportaje del FIFA más novedoso de los últimos años.

ISS Pro Evolution 2

El juego favorito de nuestra redacción

Konami cuenta con la mejor saga de fútbol de toda la historia. Quizá no tenga la presentación y el glamour de *FIFA*, pero la jugabilidad de los *ISS* siempre ha rayado la perfección. Es lo más cercano a la realidad, tanto en la rutina del balón como en la animación de los jugadores o el tipo de jugadas que se pueden realizar. La última entrega para **PS2**, ***ISS Pro Evolution 2*** (que ya ha visto la luz en **Japón**), mantiene el mismo espíritu que entregas anteriores de la saga, pero con mejoras gráficas y un sistema de inteligencia artificial mucho más elaborado. Esto significa



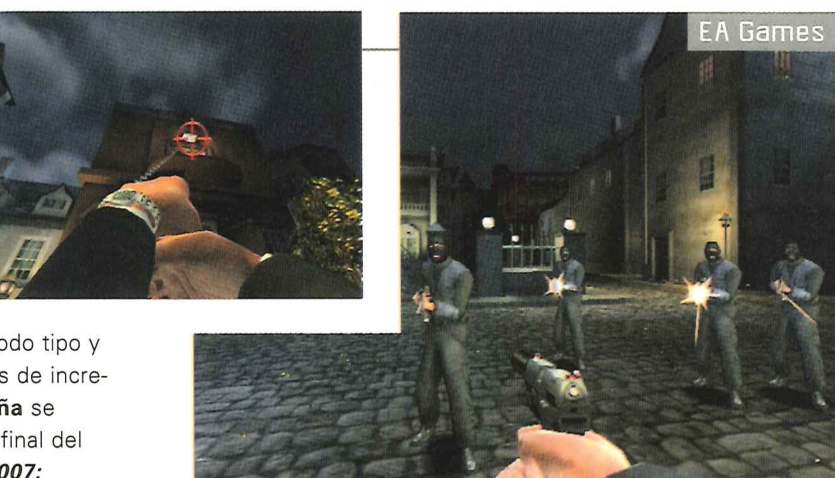
ISS Pro Evoltuion 2 incorpora los jugadores reales de 53 selecciones y 32 clubes, como se puede apreciar en las pantallas. Abajo podemos reconocer a Davids del equipo nacional holandés.



Podremos avanzar por el juego «a lo bestia» destrozando todo, o sigilosamente utilizando trucos.

experiencia en primera persona y sólo para **PlayStation 2**, con tres ingredientes principales: acción, sigilo y coches. Como es inherente a las aventuras de 007, un completo arsenal de armas y diferentes artilugios y coches del laboratorio de Q estarán a disposición de **Bond**. Incluirá un modo multijugador para cuatro jugadores simultáneos. Escenarios tridimensionales, efectos visuales de todo tipo y personajes femeninos de increíble belleza. En **España** se baraja como nombre final del juego, ***James Bond 007: Agente en Fuego Cruzado***.

EA Games



su calidad y su jugabilidad. La simulación más pura y realista fueron las notas distintivas de todos ellos.

Konami

que será más complicado marcar. La versión japonesa tiene 53 selecciones, 32 clubes (en *Master League*), 6 equipos ocultos y 33 futbolistas secretos. En definitiva, ***ISS Pro Evolution 2*** reúne todos los requisitos para convertirse en el título deportivo más esperado para ***PlayStation 2***. Su lanzamiento está previsto para finales de este año.

Esto Es Fútbol 2002

SCEE

La alternativa a Electronic Arts y Konami

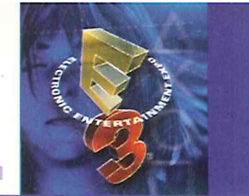
El fútbol, de momento, sólo tiene dos dueños, **EA Sports** y **Konami**. **SCEE** quiere su parte del pastel y prepara la que puede convertirse en la gran alternativa. Además de los nombres reales de todos los jugadores, así como sus rasgos físicos y habilidades, se han incluido un sinfín de detalles, como las reacciones del público a las jugadas de peligro y canciones reales de las hinchadas dependiendo de su procedencia. Uno de los aspectos más trabajados ha sido la inteligencia artificial de los jugadores, tanto propios como ajenos, en busca de la mayor jugabilidad. Por lo que pudimos jugar en la feria, sigue la línea de la simulación futbolística más elaborada, al estilo del *ISS* y el futuro *FIFA* (parece ser que la era del patadón se ha quedado atrás). ***Esto Es Fútbol 2002*** será una sorpresa para todos los amantes del buen fútbol que se convertirá en realidad jugable el próximo otoño.







Si os gusta jugar en grupo, «no problem». En EEF 2002 podrán jugar simultáneamente hasta 8 jugadores utilizando dos Multitap.



Ace Combat 4

Realismo total en la cuarta entrega de la saga

Namco

Pon tu adrenalina al límite mientras sorteas cañones, vuelas a través de montañas y disparas misiles a tus enemigos. Gran variedad de misiones aéreas y terrestres, y 20 aviones disponibles.



Dark Cloud

Un revolucionario juego de rol en 3D

Sony

La estrategia, las batallas y los *puzzles* forman la piedra angular de este excelente *RPG*. Incorpora la tecnología llamada *Georama* para la creación de escenarios. Este verano lo tendremos en las tiendas.



Disney's Tarzan

El clásico de dibujos llega a PlayStation 2

Ubi Soft

Basado en la película, el **Tarzán** en versión videojuego es una aventura increíblemente variada, con fases totalmente distintas entre sí en las que el héroe pondrá a prueba su habilidad.

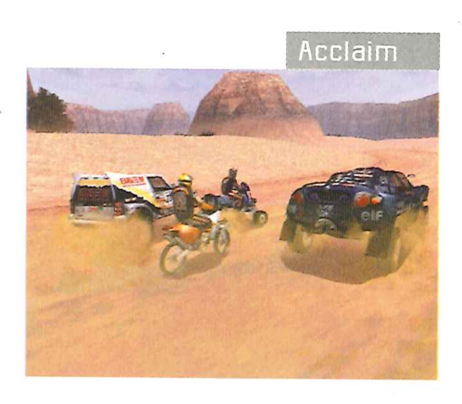


París-Dakar

Lucha contra el tiempo y el escenario

Acclaim

Vehículos de todo tipo con la única misión de atravesar el desierto sufriendo los menos daños posibles. La licencia oficial permite reproducir con total fidelidad la prueba real.

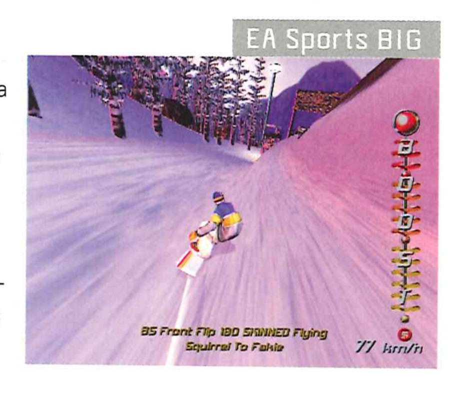


SSX Tricky

El éxito de EA Sports BIG vuelve a la carga

EA Sports BIG

El espectáculo continúa sobre la nieve. Doce personajes, escenarios inéditos (**Alaska** y **Canadá**), acrobacias, trucos de todo tipo y voces de actores famosos forman su carta de presentación.



Maximo: Ghost to Glory

Para pequeños y no tan pequeños

Capcom

Una de las sorpresas de la feria. Un juego de acción protagonizado por un niño y su espada, que recorre unos escenarios preciosistas. Aunque está pensado para jovencitos, su calidad gustará a todos.



WipeOut Fusion

Vuelve la velocidad más vertiginosa

Sony

Más armas, más circuitos, más Inteligencia Artificial, más modos de juego y un mayor número de secretos. El nuevo ***WipeOut*** promete multiplicar por mil lo que ya era un juego impresionante en **PlayStation**.



Twisted Metal: Black

Vuelve la estrategia y la destrucción total

Sony

Incognito Studios, creadores de los dos anteriores *TM*, retoman el juego y lo adaptan a **PS2**. Tráfico real, condiciones atmosféricas variables, peatones y escenarios impresionantes e interactivos.



The Getaway

Juguemos a policías y ladrones

Sony

Por fin parece que estas Navidades serán las elegidas para la salida del juego de acción policial automovilística más impactante. Los buenos contra los malos, por las calles de la ciudad.

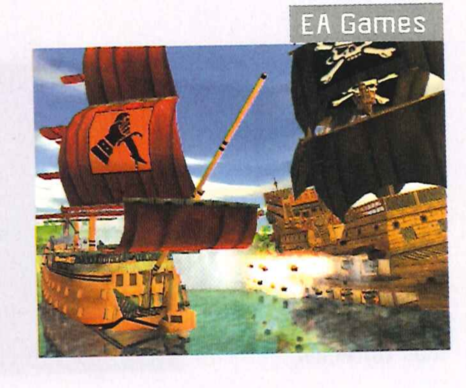


Pirates of Skull Kove

Lucha por tu vida y tu fortuna en alta mar

EA Games

Una aventura repleta de artimañas y triquiñuelas. Batallas navales y espectaculares combates de espada en un juego en el que deberemos explorar y dominar territorios exóticos.

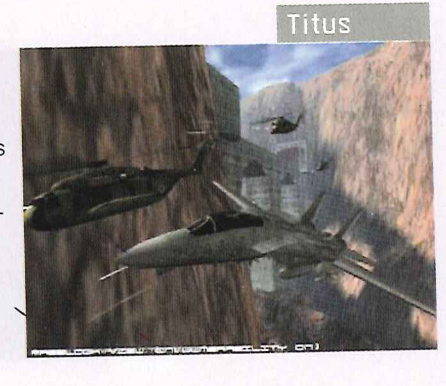


Top Gun

Maverick y Goose vuelven 15 años después

Titus

Más de 30 misiones, tres épocas del s. XX distintas, los personajes de la película, cuatro impresionantes escenarios y los mejores aviones de la marina estadounidense. Vuelve la emoción de la «peli».



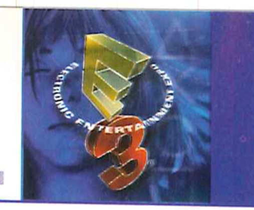
Silent Scope 2: Dark Silhouette

Acción antiterrorista «made in Konami»

Konami

Fusil de visión térmica, rayos X... El nuevo *Silent Scope* regresa con un montón de novedades y las situaciones más intensas. Incluye un divertidísimo modo para dos jugadores vía cable *Link*.





Ephemeral Fantasia

Un RPG clásico para los 128 bits de Sony

Konami

Asumiendo la personalidad de un músico tendremos que romper un hechizo para restaurar la normalidad en una isla paradisíaca. Un *RPG* exclusivo para **PlayStation 2** con 160 tipos de monstruos.

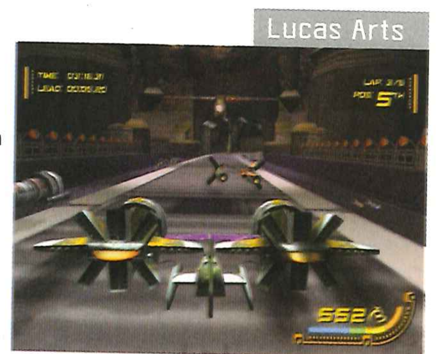


S.W. Racer Revenge

La magia de StarWars llega a PlayStation 2

Lucas Arts

Anakin vuelve a repetir su particular competición contra **Sebulba**. En esta ocasión, contamos con nuevos circuitos y unos gráficos dignos de esta consola de 128 *bits*, para que disfrutemos a toda velocidad.

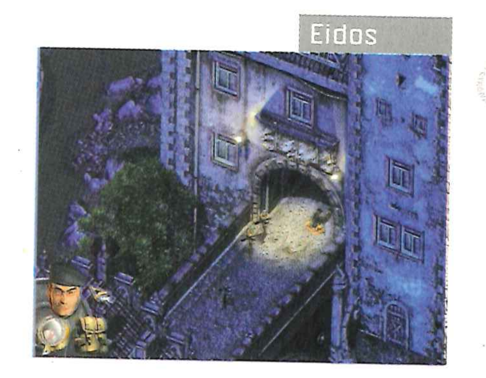


Commandos 2

La secuela de Commandos para consola

Eidos

Como la primera parte, nos encontramos ante un juego táctico de acción y estrategia, basado en la segunda guerra mundial. Incluye 3 personajes nuevos y más vehículos.



Soul Reaver 2

La vuelta del cazador de vampiros

Eidos

Continuando con la historia de la primera entrega, **Raziel** deberá descubrir el misterio de las antiguas razas de **Nosgoth** viajando a través de diferentes épocas de su historia.

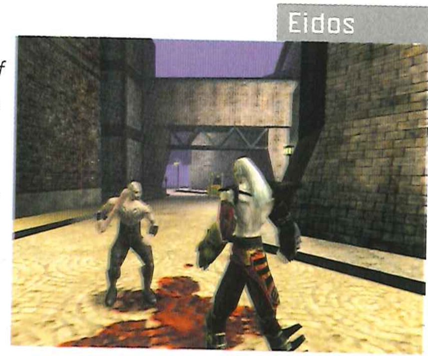


Blood Omen 2

Una aventura épica en un mundo de vampiros

Eidos

La secuela de *Legacy of Kain* es una aventura de acción en 3D. El protagonista, el vampiro **Kain**, tendrá que utilizar sus poderes y nuevas habilidades para conseguir el poder y reinar en la tierra de **Nosgoth**.



I.C.O.

La sorpresa de Sony América.

Sony

Un joven con cuernos es enterrado vivo y al romper su ataúd descubre que está dentro de un castillo gigantesco. **Ico** deberá resolver *puzzles* y luchar en esta extraña aventura obra de **Kenji Kaido**.





tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588

éxitos

Macarena · Los del Rio	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Oye cómo va · Santana	407428
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336

top ten

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · Tom Jones	407480
The Wall · Pink Floyd	407406
Dancing Queen · ABBA	407201
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
My Name Is · Eminem	407300
Let It Be · The Beatles	407740
We Are The Champions · QUEEN	407408
Every Breath U Take · The Police	407620
Take On Me · A-Ha	407600

NO VALIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110 …



Batman: Vengeance

Basado en la serie de **Warner Bros**, **Ubi Soft** ha desarrollado una aventura de acción protagonizada por **Batman**.

Ubi Soft



Klonoa 2

La segunda parte de *Klonoa* nos muestra maravillosos gráficos en 3D con la acción de un clásico plataformas.

Namco



EXO

En *New* **Hong Kong**, el *ciber* terrorismo está llevando la ciudad al caos. Sólo tú puedes detenerlos.

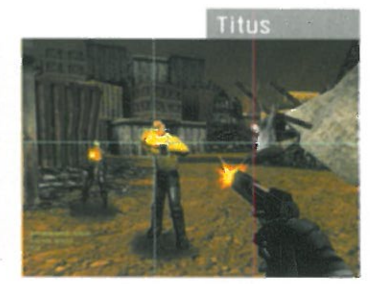
Infogrames



Robocop

Un *shoot 'em up* en primera persona, donde el famoso robot policía es el protagonista que lucha contra el crimen.

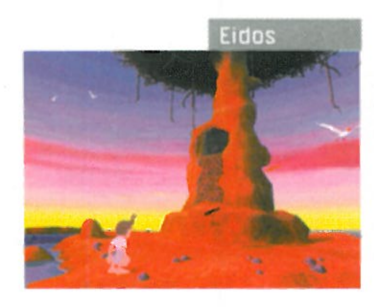
Titus



Herdy Gerdy

Plataformas, *puzzles* y acción en un título que destaca porque sus gráficos en 3D están dibujados a mano.

Eidos



Resident Evil Code: Veronica X

El *remake* de *Code Veronica* para **PlayStation 2**, nos ofrece secuencias inéditas de la aventura de los hermanos **Redfield**.

Capcom



Capcom Vs. SNK 2

Junto a todos los personajes de ***Capcom Vs. SNK***, veremos a 10 nuevos personajes en uno de los mejores juegos de lucha.

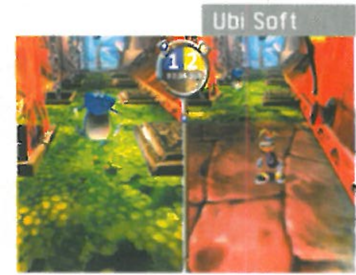
Capcom



Rayman M

Ubi Soft ha creado un nuevo título que incluye un juego de carreras y uno de lucha en el mundo de **Rayman**.

Ubi Soft



MX Rider

Toda la acción del campeonato mundial de Motocross para **PlayStation 2**, con 5 modalidades y opción para 2 jugadores.

Infogrames



Frogger

Konami devuelve a la vida al mítico ***Frogger*** en un plataformas donde deberá encontrar a la princesa de sus sueños.

Konami



Extreme G3

La competición de motos futurística que sorprendió en **N64**, ya tiene su versión correspondiente para **PlayStation 2**.

Acclaim



Dropship

Combate, vuela y conduce a través de todo el mundo, en un juego de estrategia donde tu misión será mantener la paz.

Sony

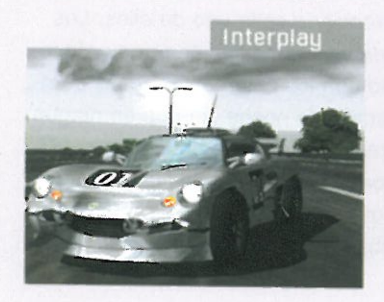


...y además

Lotus Challenge

41 coches de la factoría Lotus y 17 circuitos configuran el principal atractivo de un espectacular título de conducción.

Interplay



Monster Rancher 3

Crea tu propio monstruo, cuídale para que crezca y entrénale para combatir contra otros y convertirle en un campeón.

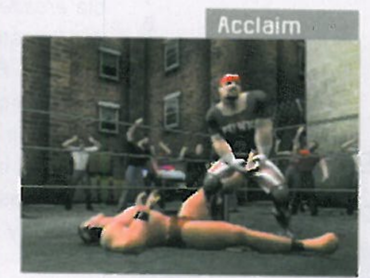
Tecmo



Legends Of Wrestling

El primer juego que aglutina a más de 30 de los mejores luchadores de todos los tiempos y 12 tipos de combate.

Acclaim



The Mummy Returns

Aventura de acción en 3D que transcurre en **Egipto**, basada en la película homónima. Momias y misterio para todos.

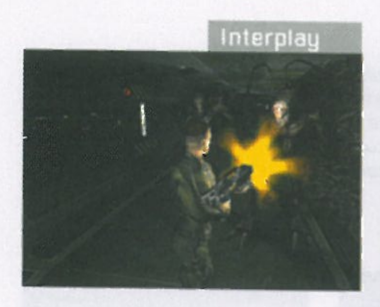
Universal



Run Like Hell

Interplay entra en el género *Survival Horror* con una aventura de ciencia ficción que transcurre en una nave espacial.

Interplay



Alone In The Dark

Edward Carnby intentará descubrir los misterios que rodean **Shadow Island** junto a **Aline Cedrac** en **PlayStation 2**.

Infogrames



Test Drive

El clásico juego de coches de **Accolade** da el salto a los 128 *bits* con un impresionante apartado gráfico.

Infogrames



SledStorm 2

Conduce una moto de nieve a través de 12 circuitos únicos. Compite y aprende a ejecutar más de 30 trucos diferentes.

EA Sports BIG



Crash Bandicoot

El carismático *Crash* ya tiene preparada su primera aventura para **PlayStation 2**, desarrollada por **Traveller's Tales**.

Universal



Soldiers Of Fortune 2

Como un mercenario de élite, en colaboración con el gobierno de EE.UU, tendrás que desbaratar actos terroristas.

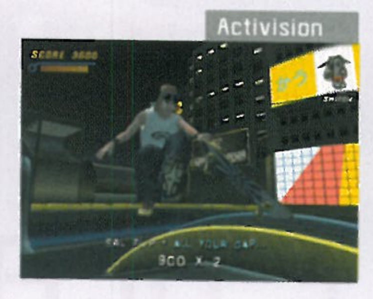
Activision



Tony Hawk 3

El mejor simulador de *skateboard* está a punto de llegar a **PlayStation 2**. Mejoras gráficas, más trucos y diversión.

Activision



Splashdown

Disfruta de las carreras con motos de agua surcando 18 trazados diferentes y con el agua más real jamás vista.

Infogrames



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: TAITO
- DESARROLLADOR: TAITO
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2 + NETWORK
- FECHA DE APARICIÓN: 22-03-2001



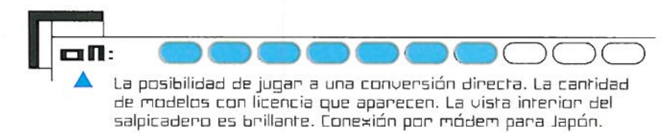
por << Jasón >>

Battle Gear 2 aparece en el mercado japonés para que, una vez más, nos podamos llevar a casa esta recreativa de conducción. Mucha velocidad a 60 *fps*, multitud de modelos, circuitos nuevos y un límite de tiempo (en forma de *checkpoints*) resumen este imparable *arcade* de conducción que hará que nuestro ritmo cardiaco no pare de subir. Partiremos de un número fijo de circuitos que aumentará al conseguir la primera posición en nuestras carreras. Contaremos con tres vistas para la competición (la exterior y dos interiores), una de ellas sin posibilidad de ver nuestro vehículo y la otra que destaca por los detalles reales del salpicadero de cada vehículo y que otros simuladores más completos deberían envidiar. El modelado de los coches es algo básico para conseguir una gran sensación de velocidad, pero se respetan todos los detalles que permiten diferenciar a cada uno de ellos. Los escenarios nos llenarán por su efectividad con los colores, las zonas sombreadas y la noche sin que en ningún momento supongan una carga para la consola. Es digno de admirar que los grandes éxitos de las recreativas también aparezcan en **PS2**.

<Pilota la segunda parte del clásico de Taito>



Elegiremos modelos, nuevos y clásicos, de las marcas más conocidas del mercado japonés.



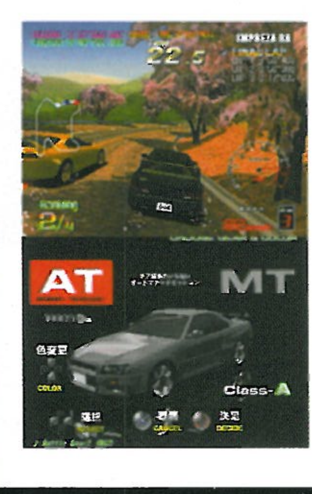
La posibilidad de jugar a una conversión directa. La cantidad de modelos con licencia que aparecen. La vista interior del salpicadero es brillante. Conexión por módem para Japón.



La dificultad, incluso en el nivel más bajo, de ciertos circuitos de curvas cerradas donde hay que utilizar el derrape. Técnica de derrape difícil de consolidar.



La mayor dificultad que encontraremos será la técnica de derrapar en curva cerrada.





VISTAS

Podremos elegir entre tres vistas diferentes

La exterior nos permitirá controlar el coche en las primeras partidas. Las dos interiores nos ofrecen más realismo en marcha. La mejor de todas es la del salpicadero, ya que ésta posee los marcadores de velocímetro, cuenta revoluciones y presión del turbo en tiempo real.

BATTLE GEAR 2

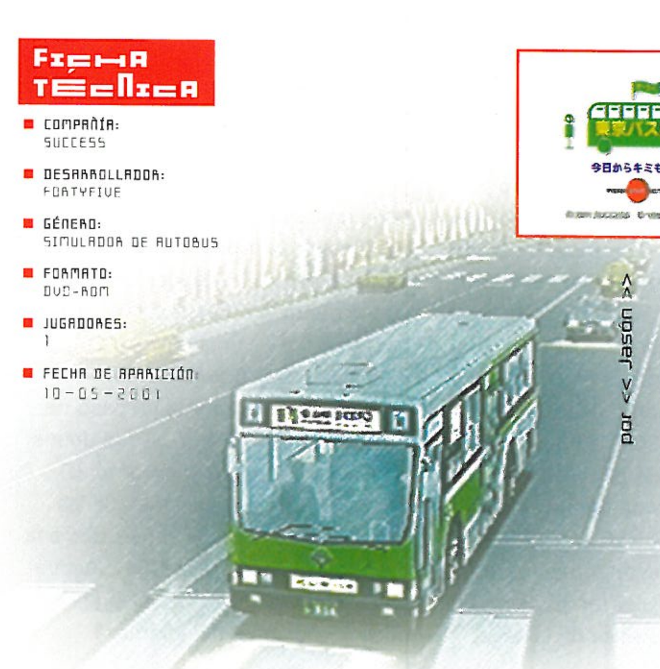
Vive las carreras al más puro estilo de la recreativa

TOKYO BUS GUIDE

Con Success y PS2 serás el perfecto conductor de autobús

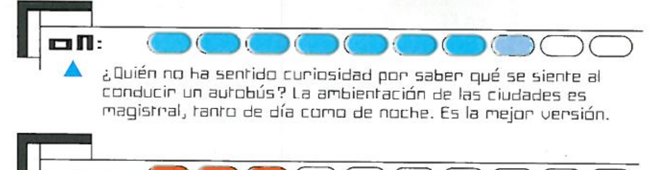
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SUCCESS
- DESARROLLADORA: FORTYFIVE
- GÉNERO: SIMULADOR DE AUTOBÚS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 10-05-2001



por <<Jason>>

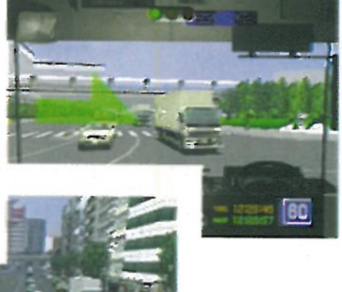
El curioso simulador de autobús programado por **FortyFive** y publicado por **Success** hace acto de aparición en **PS2**, tras dos entregas prácticamente similares en **Dreamcast** y una versión para *coin-op*. ***Tokyo Bus Guide*** alcanza su madurez en la máquina de **Sony** gracias a un apartado gráfico optimizado aunque, todavía, excesivamente pulcro e impecable. El gran atractivo de este original simulador es el de ponernos en la piel de un auténtico conductor de autobús y completar los recorridos respetando señales, semáforos y límites de velocidad y evitando situaciones como arrancar y frenar de manera brusca, invadir el sentido contrario, colisionar o atropellar, etc. La oferta de ***TBG*** en **PS2** ha aumentado a seis modalidades respecto a las cuatro de la versión **DC**. El modo *Story* nos ofrece tres gigantescos y exigentes escenarios y la ventaja de ir ganando puntos de experiencia que nos abrirán nuevas versiones de los trazados con variaciones y el atardecer o la noche como telón de fondo. Destacar también el modo *Challenge*, que nos ofrecerá sinuosos recorridos contrarreloj y tres autobuses a elegir y *Training*, con once lecciones para practicar con el bus.



ON: ¿Quién no ha sentido curiosidad por saber qué se siente al conducir un autobús? La ambientación de las ciudades es magistral, tanto de día como de noche. Es la mejor versión.

OFF: Los escenarios son, en ocasiones, excesivamente pulcros. Aunque quizá lo único negativo de este título es que, posiblemente, nunca aparezca en occidente. Una pena.











En todo momento se nos indicará el sentido y dirección que tenemos que tomar, el estado de los semáforos y el límite de velocidad.

<Después de las versiones Dreamcast y la de *coin-op*, llega a PS2>





Buen conductor

Para no ser penalizados habrá que cumplir ciertas normas básicas

Tendremos que arrancar y frenar progresivamente, no invadir el sentido contrario o saltarse semáforos, utilizar intermitentes, mantener la velocidad adecuada, no colisionar o atropellar...



GOEMON

El héroe kabuki de Konami da el gran salto a 128 bits

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE KOBE
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 21-12-2000



por << Némesis >>

Una de las mayores sorpresas que nos deparó nuestra visita a **Tokio** fue encontrar en una tienda el primer ***Ganbare Goemon*** para **PS2**, disponible en el mercado japonés... ¡desde hacia meses! Oculto tras una carátula horrible, uno de los personajes más carismáticos del universo **Konami**, llegó a finales de diciembre de 2000 a **PlayStation 2** prácticamente de puntillas. Incluso la última aventura de **Goemon** para **PSone**, *Ooedo Daikaten*, tuvo más repercusión que esta primera entrega para 128 *bits*, que rompe completamente con la estética de la saga.

Mientras, sus aliados **Ebisumaru**, **Yae** y **Sasuke** permanecen reconocibles, nuestro amigo *ninja* **Kabuki** pega un cambio radical en su aspecto. La cara de niño contrasta con una mayor estilización del personaje al que acompaña en esta aventura, un pequeño tigre llamado **Kotora**. Técnicamente, ***Bouken Jidai Katsugeki Goemon*** da un paso de gigante en cuanto a la calidad de los escenarios, aunque el entorno 3D petardea en más ocasiones de las deseadas. La mecánica, parecida a la del primer *Goemon* de **N64**, gustará a los incondicionales de la saga, pese al problema del idioma.



El entorno tridimensional petardea sorprendentemente para ser un juego de PS2 y una producción **Konami**. El cambio de *look* del personaje no ha sido muy acertado.



Pese a las deficiencias técnicas, un *Goemon* siempre será un *Goemon*. Incluso la barrera del idioma no es obstáculo suficiente para disfrutar una vez más de este personaje.

<El lanzamiento del primer *Goemon* para PS2 ha pasado casi desapercibido>

Adiós niebla

***Goemon* os sorprenderá por sus detallados escenarios**

Aunque es más brusco de lo que desearíamos, sería una injusticia no resaltar el fantástico entorno 3D por el que transcurre la nueva aventura de **Goemon**. Sin efectos de niebla de por medio, el jugador es capaz de ver en todo momento todos los elementos del escenario, por muy alejados que estén. Aquí tenéis una panorámica de la ciudad para demostrarlo...

PHASE PARADOX

Una aventura cinemática sin grandes pretensiones

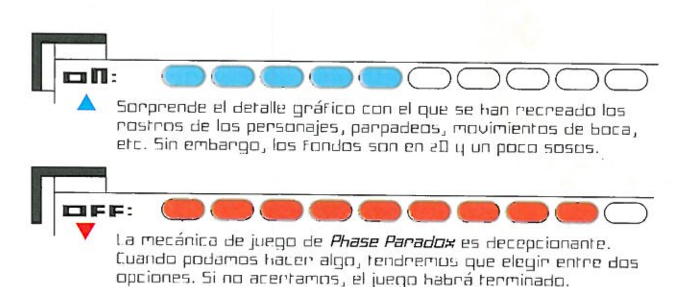
PHASE PARADOX

por << R. Dreamer >>

Phase Paradox es la continuación de *Philosoma*. Se ha pasado de un *shoot'em-up* excelente a una aventura cinemática de dudosas pretensiones. Gráficamente, el juego presenta escenarios prerrenderizados que nada tienen que ver con la riqueza de detalle y efectos de *Onimusha*. Al transcurrir la aventura en una nave espacial, los decorados son bastante simples y repetitivos. Sin embargo, los personajes poligonales están perfectamente recreados con texturas que muestran sus rostros al detalle. Algo que queda patente en las 400 escenas generadas por la consola a lo largo de toda la aventura. Esto es un indicativo del sistema de juego de ***Phase Paradox***. Manejaremos tres personajes de forma alternativa y nuestra posibilidad de intervención en las acciones del juego se reduce a elegir entre dos opciones. Es decir, si por ejemplo un personaje se encuentra con un tripulante infectado y tiene que disparar, nosotros sólo podremos decidir si disparamos o no. Y así, ocurre con todas las decisiones, de manera que no sabemos si nos encontramos ante una película interactiva o un juego propiamente dicho. Que le vamos a hacer.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SCEI
- DESARROLLADOR: SCEI
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 24-05-2001



ON: Sorprende el detalle gráfico con el que se han recreado los rostros de los personajes, parpadeos, movimientos de boca, etc. Sin embargo, los fondos son en 2D y un poco sosos.

OFF: La mecánica de juego de *Phase Paradox* es decepcionante. Cuando podamos hacer algo, tendremos que elegir entre dos opciones. Si no acertamos, el juego habrá terminado.

<Más de cuatrocientas escenas generadas por la consola nos sumergirán en la aventura>

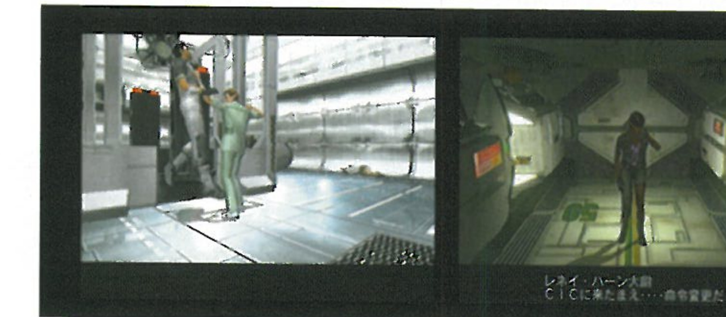








La acción en Phase Paradox es sencilla, sólo tendrás que elegir entre X y círculo.





La tripulación

Una historia, tres puntos de vista diferentes

Jude, Renee y **Aila** vivirán el mismo destino a bordo de una nave espacial. Un extraño accidente está produciendo cambios en los tripulantes, convirtiéndolos en asesinos implacables. El trío protagonista deberá descubrir lo que ha sucedido y salvar a los que no estén infectados todavía.

por << Jasón >>

Ficha técnica

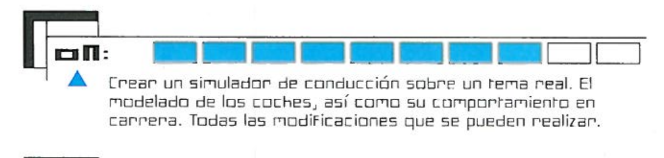
- **Compañía:** Crave
- **Desarrollador:** Genki
- **Distribuidor:** Ubi Soft
- **País de origen:** Japón
- **Género:** Conducción
- **Formato:** DVD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1-2
- **Fecha de aparición:** Junio-2001



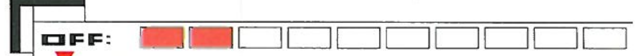
Genki ha sabido plasmar perfectamente el fenómeno, desconocido en **Europa**, de los duelos nocturnos japoneses, donde pilotos no profesionales rondan las autopistas en busca de un contrincante con quien batirse. ***Zero*** nos muestra ese mundo fidedignamente. Una vez en marcha nos sorprenderá el realismo con que se ha creado el juego, todo el escenario forma parte del entramado real de **Tokio**. Iremos consiguiendo vehículos nuevos al vencer, hasta acumular 155 modelos y sus variaciones. La cantidad de modificaciones irá aumentando progresivamente, destacando el apartado de aerodinámica específico de cada modelo. Nuevas zonas de las autopistas se irán abriendo al subir de nivel para llegar a un total de 180 km. de asfalto. ***Zero*** nos obsequia con otro modo real de ver la velocidad y la competitividad para crear un simulador increíble.

TOKYO XTREME RACER ZERO

¿Serás el más rápido de la noche japonesa?



ON: Crear un simulador de conducción sobre un tema real. El modelado de los coches, así como su comportamiento en carrera. Todas las modificaciones que se pueden realizar.

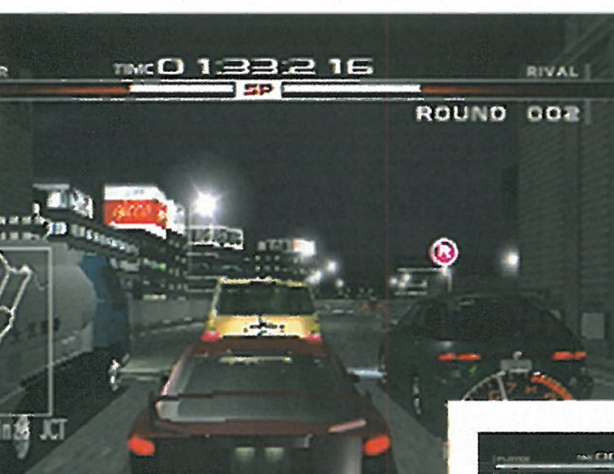


OFF: El impacto contra otros vehículos en marcha es un poco artificial. ¿Daños? Se echa de menos la luz del día.





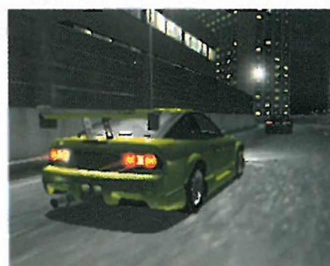






No es un juego de pisar solamente el acelerador, tendrás que ser muy habilidoso para no impactar contra el tráfico y conservar la trayectoria.

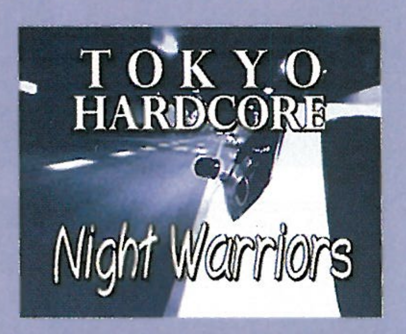




Detalles

Se han añadido dos extras en el DVD: un trailer y un reportaje

Podremos observar la realidad del mundo de la alta velocidad en un reportaje, que incluye entrevistas con los pilotos habituales de las autopistas de **Tokio**. Alucina con sus máquinas.





LARA CROFT
TOMB
RAIDER

MUTUAL FILM COMPANY

ESTRENO 22 DE JUNIO

united international pictures

TOMBRAIDERMOVIE.COM
TOMBRAIDER.NAVEGALIA.COM

El personaje de PlayStation® ahora en carne y hueso en la gran pantalla.

Envíanos tu entrada de cine, de la película "Lara Croft: Tomb Raider" al apartado de correos 23183 Madrid 28080, antes del 31 de Octubre y participa en el sorteo de 10 PlayStation 2: la mejor consola de videojuegos de la historia, donde además puedes ver películas en DVD con la máxima calidad.




por << R. Dreamer >>

DualShock 2

[L2] -	[R2] Giro 180 grados
[L1] Defensa	[R1] Posición de ataque
Mapa	Golpe especial
-	Absorber almas
Pausa	Acción
Inventario	Ataque

La batalla final

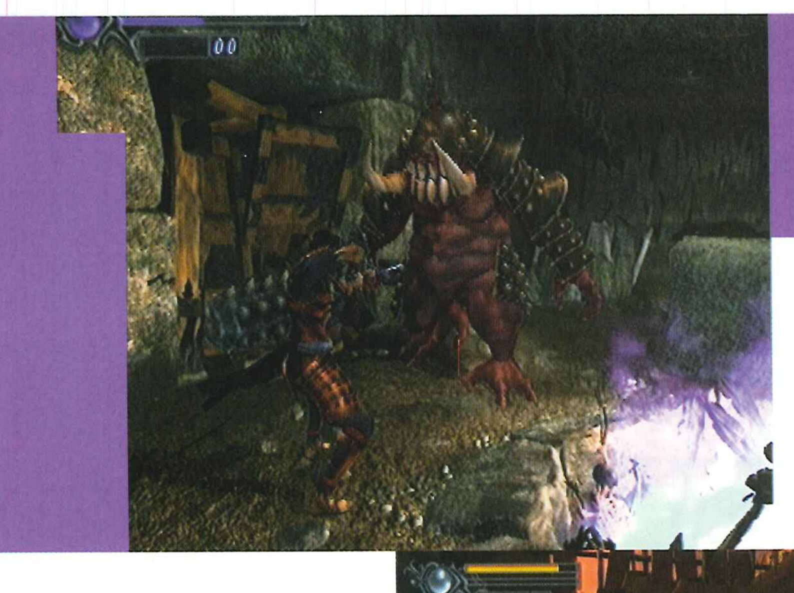
La secuencia introductoria

La *intro* es sólo un ejemplo del meticuloso trabajo realizado por **Capcom**, al representar una batalla entre **Samanosuke** y su némesis.



Una aventura donde la belleza y la





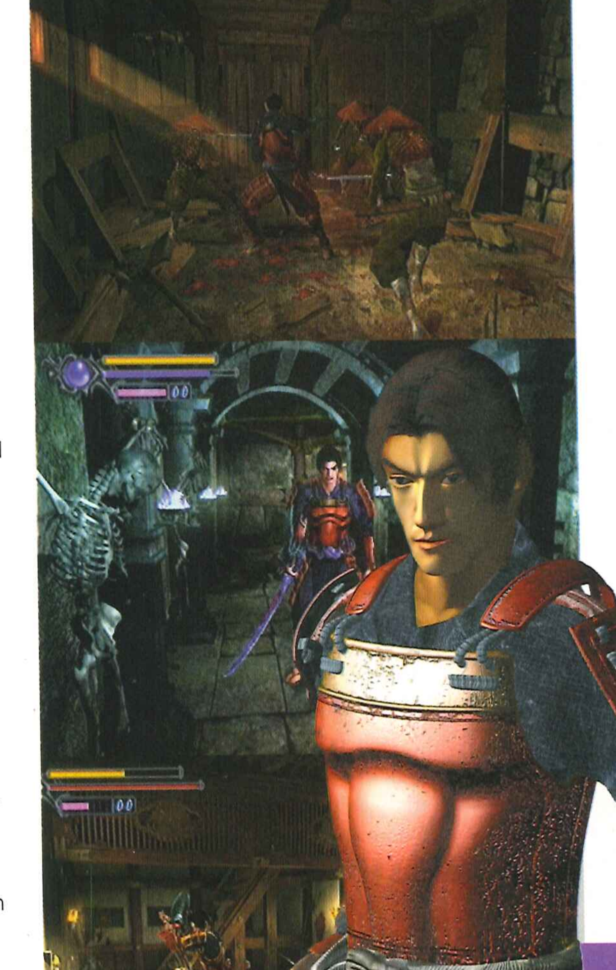
El primer encuentro contra uno de los esbirros de Nobunaga pondrá nuestra habilidad al límite.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- MINIJUEGOS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- JEFES FINALES 4
- MEMORY CARD: 420 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: SIN CONFIRMAR



Onimusha representa con increíble belleza el mundo samurai junto con la inconfundible jugabilidad de **Capcom**. Y para conseguir tal grado de calidad, la compañía japonesa ha realizado una labor impresionante. Para empezar, han contado con un famoso actor japonés, **Takeshi Kaneshiro**, para dar vida al protagonista, **Samanosuke**. Que incluso ha participado en el desarrollo de ***Onimusha*** aportando su experiencia como actor. Este es el primer título en capturar los movimientos de seis actores simultáneamente, lo que explica el realismo conseguido en la *intro* y en las secuencias a tiempo real que salpican la aventura. A esto contribuye la increíble calidad de los gráficos, con una resolución de 640x448 *pixels* y una paleta de 16.7 millones de colores. Pero el afán de superación de los creadores les ha llevado a utilizar un *software* específico para la simulación del agua, el mismo que se usa en películas de alto presupuesto. Y os aseguro que en ***Onimusha*** sólo falta tocarla, porque el efecto es alucinante. **Keiji Inafune**, productor del juego, y de la





ONIMUSHA

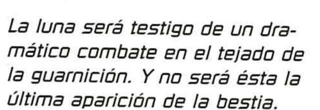
jugabilidad se combinan a la perfección

por << R. Dreamer >>

<Onimusha es un espectáculo visual sin precedentes>



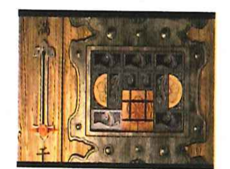




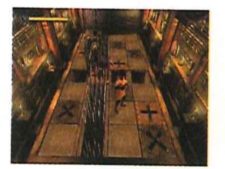
La luna será testigo de un dramático combate en el tejado de la guarnición. Y no será ésta la última aparición de la bestia.



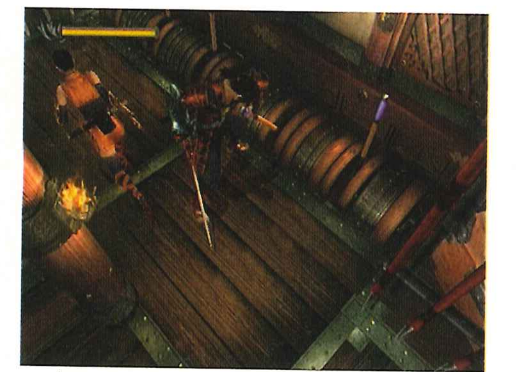
LAS CAJAS
En los libros se encuentra la clave para acceder al interior de estos cofres y obtener joyas que aumentan la energía y la magia.



LA FLOR
Coloca las piezas de la flor sobre el dibujo original antes de que el agua acabe con la vida de **Samanosuke**.



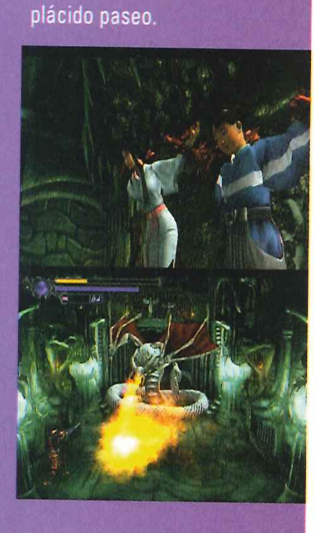
EL TABLERO
Avanza con los dos protagonistas evitando que caigan al vacío. Ten mucho cuidado y mira por donde pisas.

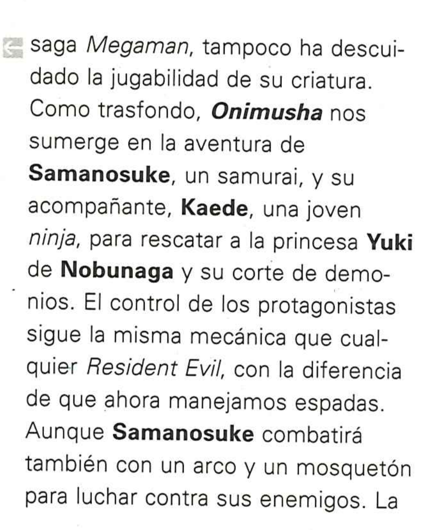


Maldito Ritual

La princesa Yuki y su hermano van a ser sacrificados

Pero **Samanosuke** puede evitarlo, eliminando a **Fortinbras**. Sus patrones de ataque son múltiples. La mejor opción es obtener la espada **Bishamon** para que el último combate sea un plácido paseo.





saga *Megaman*, tampoco ha descuidado la jugabilidad de su criatura. Como trasfondo, ***Onimusha*** nos sumerge en la aventura de **Samanosuke**, un samurai, y su acompañante, **Kaede**, una joven *ninja*, para rescatar a la princesa **Yuki** de **Nobunaga** y su corte de demonios. El control de los protagonistas sigue la misma mecánica que cualquier *Resident Evil*, con la diferencia de que ahora manejamos espadas. Aunque **Samanosuke** combatirá también con un arco y un mosquetón para luchar contra sus enemigos. La mayor parte del juego se basa en la acción, con intensos combates que tienen su punto culminante en los impresionantes jefes finales. Sin embargo, **Capcom** también ha dejado sitio para los *puzzles* complicándonos la vida lo justo. ***Onimusha*** puede parecer corto, pero la intensidad y su impecable apartado técnico son un buen motivo para volverlo a jugar. Sobre todo si no hemos recogido las 20 «fluoritas» que nos darán acceso a un minijuego. A todo esto, hay que sumarle una banda sonora de las que hacen época.



GRÁFICOS — 9.0
Puede que los fondos sean en 2D, pero la belleza resulta aplastante. Los personajes están totalmente integrados y la *intro* es alucinante.



JUGABILIDAD — 9.4
El control es casi perfecto, por lo que la acción está garantizada, aunque se combina con *puzzles* para dar un ligero toque de aventura.

PS2

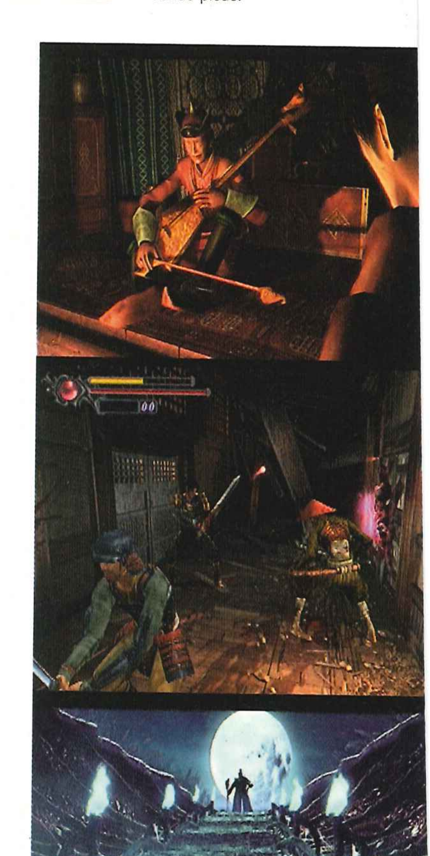


AUDIO — EFECTOS 9.3 / BANDA SONORA 9.6
La banda sonora raya a gran altura en todo momento y los efectos sonoros no dejan ningún resquicio para dotar de vida al juego.



DURACIÓN — 8.5
La segunda vuelta puede llevar unas 3 horas, pero consiguiendo las 20 «fluoritas» abriremos un minijuego que va por tiempo.





Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2 69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S 144.900



VOLANTE F. SPEEDSTER 2 + FORMULA ONE 2001 ~~19.990~~ 18.990

CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERACT ~~4.990~~ 3.990



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3 4.990



MEMORY CARD 8 Mb. ~~6.990~~ 6.490



MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3 5.990



MULTI TAP ~~7.990~~ 7.490





VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2 ~~12.990~~ 12.490



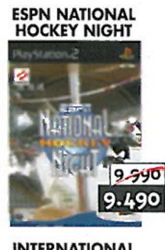
7 BLADES ~~9.990~~ 9.490



ATV OFFROAD ~~9.990~~ 9.490



CRAZY TAXI ~~9.990~~ 9.490



ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT ~~9.990~~ 9.490



EXTERMINATION ~~9.990~~ 9.490



FIFA 2001 ~~10.490~~ 9.990



FORMULA ONE 2001 ~~9.990~~ 9.490



GIFT ~~8.990~~ 8.490



LA FUGA DE MONKEY ISLAND ~~10.490~~ 9.990



INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER ~~9.990~~ 9.490



MOTO GP ~~9.990~~ 9.490



MTV MUSIC GENERATOR 2 ~~10.990~~ 10.490



NBA LIVE 2001 ~~10.490~~ 9.990





NBA STREET ~~10.990~~ 10.490



ONIMUSHA WARLORDS ~~10.490~~ 9.990



QUAKE III REVOLUTION ~~10.990~~ 10.490

RED FACTION ~~10.990~~ 10.490



RING OF RED ~~9.990~~ 9.490



SUMMONER ~~10.990~~ 10.490



TEKKEN TAG TOURNAMENT ~~9.990~~ 9.490



THE BOUNCER ~~9.990~~ 9.490



TIGER WOODS PGA TOUR 2001 ~~10.990~~ 10.490



UNREAL TOURNAMENT ~~10.995~~ 10.495



ZONE OF THE ENDERS + DEMO M. G. SOLID 2 ~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4. ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico. Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa. Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 © 976 218 271



por << Doc >>

MTV MUSIC GENERATOR 2

Convierte tu PlayStation 2 en un potente sampler y tracker

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: JESTER INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: CODEMSTERS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CREACIÓN MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- POLIFONÍA: 48 CANALES
- SAMPLES INCLUIDOS: 10.000
- TEXTO: CASTELLANO
- MODOS DE JUEGO: SESSION Y TRACKER
- MEMORY CARD: 150-550 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP/SAMPLER
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas / 66,05 €



La evolución que está sufriendo la creación musical por ordenador (*syntes soft*, secuenciadores autónomos, etc) se refleja en esta creación de **Jester Interactive** para **PlayStation 2**. ***MTV Music Generator 2*** se muestra ante nosotros como la herramienta de composición musical más completa y potente que se haya creado jamás para videoconsola. Aunque, salvando las diferencias visuales, al principio resulta demasiado parecido a las dos entregas de *Music* aparecidas en **PSone**, poco a poco iremos descubriendo la tremenda potencia musical que se esconde detrás de ***MTV MG2***. El título de *Jester Interactive* agradará tanto al aficionado a la creación musical como al más experimentado compositor electrónico. Si no queremos invertir demasiado tiempo componiendo o si nuestras dotes son más bien limitadas, podemos utilizar los *riffs* pre-grabados al

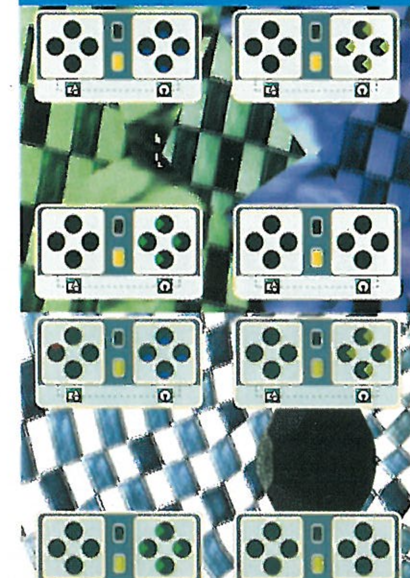
[L2] -	[L1] -	DualShock 2	[R2] -	[R1] -

-	Cancelar
Mover puntero	Activar menú
Seleccionar	Acción
Reproducir plato/Riff	Borrar

Jam Session

Hasta cuatro personas podrán intervenir en el directo más divertido

Al igual que en *Music 2000*, podremos hacer sonar, en tiempo real, diferentes samples con el *pad*.



Detalles



DAVID MORALES
El famoso *DJ* nos mostrará algunas de las características de ***MTV MG2*** en la intro del programa.



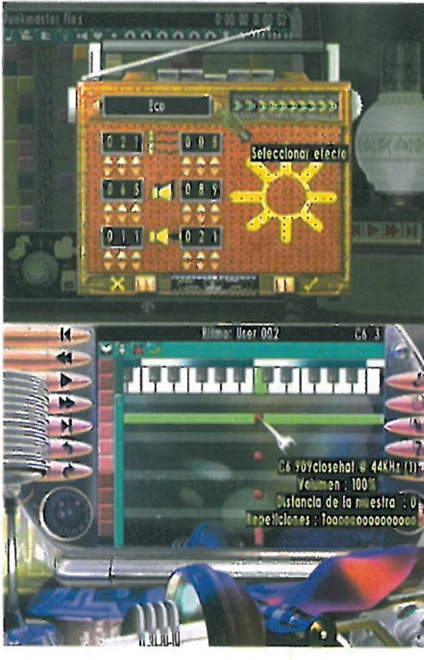
TU VIDEO MUSICAL
La potencia de ***MTV MG2*** se concentra en la música, pero el apartado visual no se queda corto.



GRUPOS FAMOSOS
Algunos temas incluidos en el DVD pertenecen a Gorillaz, Zombie Nation, Photek, Apollo 440, etc.



TREMENDA POTENCIA
Aunque se trate de un título para **PS2**, ***MTV MG2*** tiene las opciones de un *tracker* para **PC**.





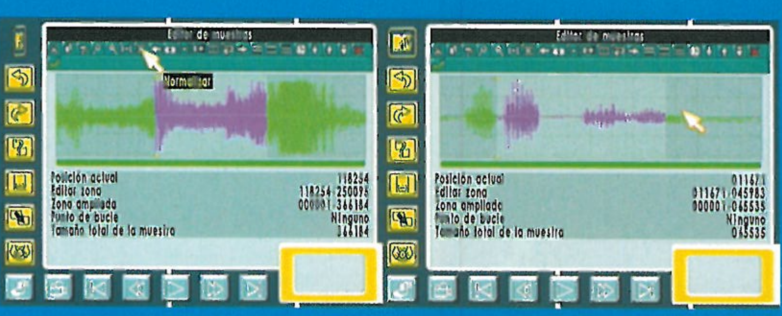
En ambas páginas podéis ver dos de los artistas que han compuesto para MTV MG2: Zombie Nation (izquierda) y Photek. También encontrarás creaciones de Gorillaz, Apollo 440, Funkmaster Flex, etc.



Sampler USB

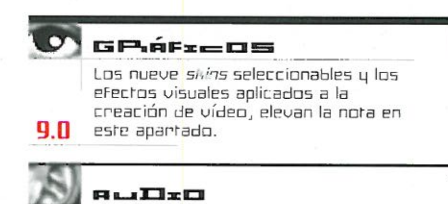
Este aparatito nos permitirá grabar voces, sonidos ambientales, etc.

Con ayuda del *sampler USB* podremos conectar cualquier fuente de audio externa y samplear cualquier sonido que queramos. De hecho, el sampler incluye una entrada *mini-jack*, un adaptador a *jack* y un pequeño micrófono con el que grabar nuestras propias voces. Se venderá separado del juego.



más puro estilo *Acid* o *Ejay Dance Machine* (los usuarios de **PC** conocerán ambos títulos). Si eres virtuoso componiendo digitalmente, ***MTV MG2*** te brinda la oportunidad, no sólo de modificar los *riffs* ya creados, sino de empezar desde cero creando vuestros propios *riffs* y añadiendo todo tipo de sonidos a través del *Sampler USB*. Una vez sampleados, los sonidos podrán ser procesados con diversos efectos, como el *normalize* (mantiene todo el sonido en unos límites establecidos), filtros de corte (pasa-bajo, pasa-alto y pasa-banda) *fade-in/out*, envolventes, etc. Una vez creado el audio podremos dedicarnos a darle imagen a nuestra canción. Si no queremos complicarnos demasiado, hay una opción que crea automáticamente el vídeo ajustándose al sonido. También podremos realizarlo «a mano» seleccionando diferentes elementos y efectos visuales.

<MTV Music Generator 2 es más que un simple juego, es una potente herramienta de creación musical>



GRÁFICOS — 9.0
Los nueve *skins* seleccionables y los efectos visuales aplicados a la creación de vídeo, elevan la nota en este apartado.

JUGABILIDAD — 6.0
La mayor jugabilidad de este título tendrá lugar en tu mente, ya que la inspiración y capacidad musical juegan una importante baza.

AUDIO — EFECTOS 9.5 — BANDA SONORA 9.5
Todo dependerá de lo buen músico que seas. Los instrumentos y sampleos incluidos tienen una calidad realmente buena.

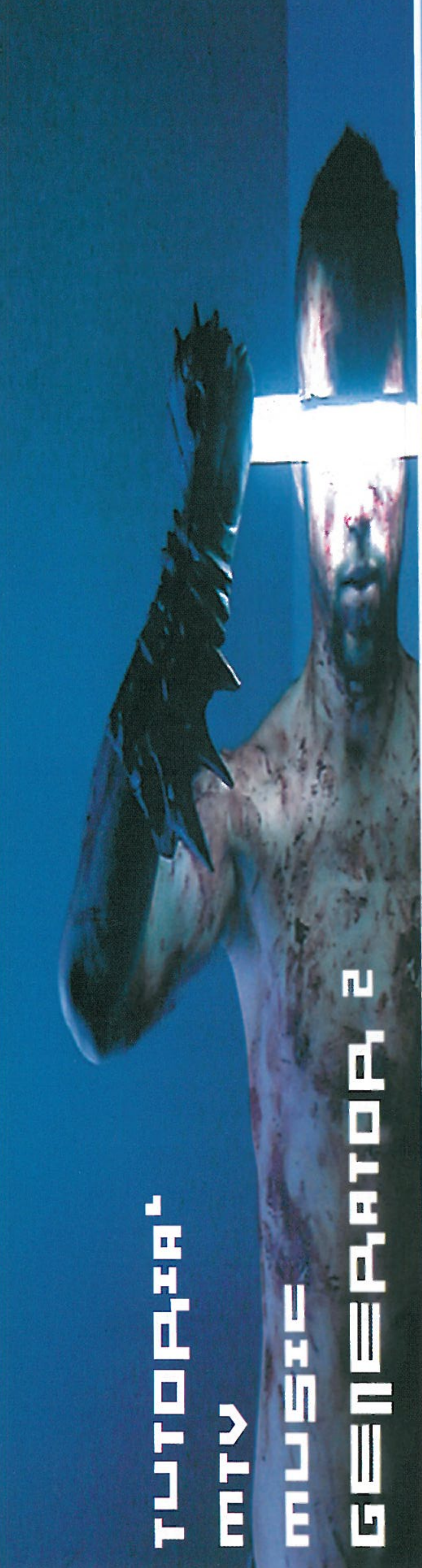
DURACIÓN — 9.2
Podríamos decir que MTV MG2 puede durarte toda la vida, ya que podrás crear tantas melodías como quieras.

PS2





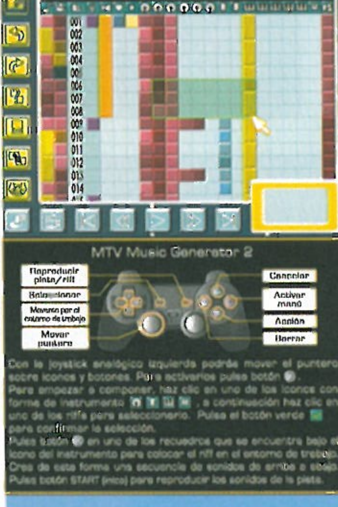
por << Doc >>



1.- Controles básicos

El intuitivo interfaz de usuario y el sencillo control con el *pad* de PS2

En esta nueva entrega de ***MTV Music Generator***, se ha sustituido el simple control digital por el movimiento del puntero mediante el *stick* analógico. El interfaz es mucho más intuitivo y simple.



2.- Uso de los riffs

Creación musical sencilla y directa, aunque también limitada

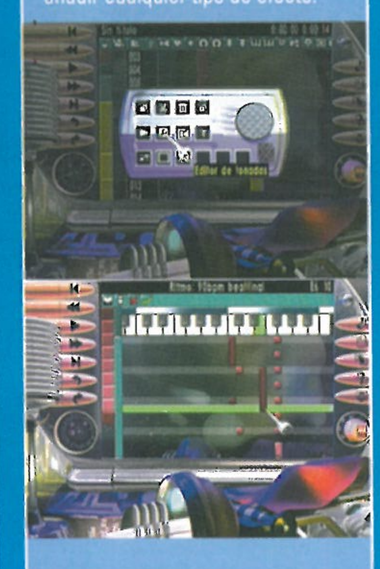
Podremos seleccionar entre una gran cantidad de *riffs* «pre-creados» con el objetivo de componer una melodía lo más rápido posible y con unos resultados realmente sorprendentes.



3.- Modifica los riffs

Introduce cambios en los *riffs* pre-grabados, se original

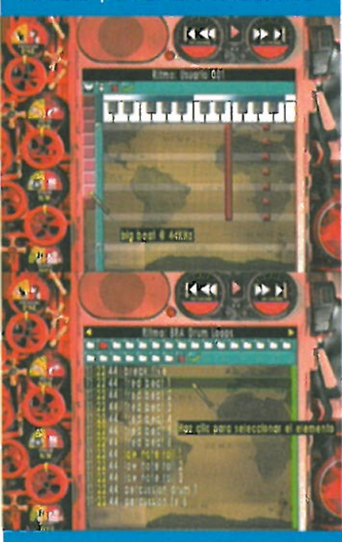
Si te aburres de utilizar siempre los mismos *riffs*, entra en el «editor de tonadas» y modifícalas a tu antojo. Podrás cambiar cualquier sonido, alargar o recortar los existentes y añadir cualquier tipo de efecto.



4.- Crea tus propios riffs

Parte desde cero utilizando los sonidos, pero no los *riffs*

Todos los *riffs* «pre-creados» utilizan instrumentos que están grabados en el DVD de ***MTV Music Generator 2***. Dichos instrumentos pueden ser cargados, individualmente, en memoria para crear nuestros *riffs*.



5.- Tempo y volumen

Modifica la velocidad de tu canción, sube el volumen en una zona...

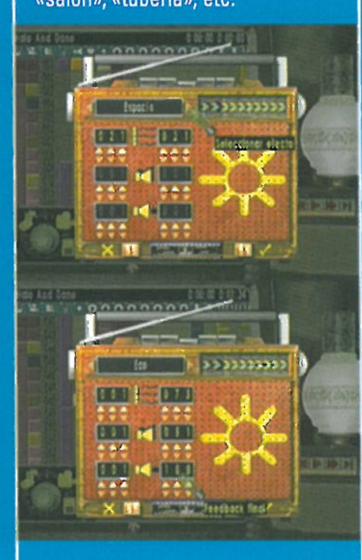
Aunque la velocidad y el volumen inicial de una canción están fijados, podremos acelerar o decelerar la melodía, hacer sonar nuevos ritmos y modificar el volumen para dar énfasis y fuerza al tema.



6.- Echo, delay, etc.

Añade a tu composición efectos de *reverb*, de echo, de *delay*...

Cada una de las cuadrículas de la melodía podrá utilizarse para modificar la salida general de audio, añadir efectos de *delay*, de *echo* o de *reverb* al estilo «estudio», «sala», «salón», «tubería», etc.

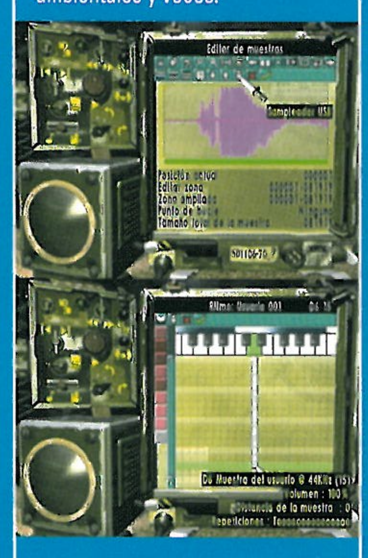


<Aquí tenéis un magnífico tutorial para los no iniciados en el mundo de la creación musical electrónica>

7.- Uso del Sampler

Conecta cualquier fuente de audio a tu *PlayStation 2* y ¡a samplear!

El *sampler USB* incluye un *mini-jack* para conectar cualquier fuente de sonido analógico y un pequeño micrófono. Con todo ello, podremos digitalizar todo tipo de sonidos ambientales y voces.



8.- Modifica tus samples

Si algo falta, si algo sobra... corta, pega, aumenta, filtra tus sonidos

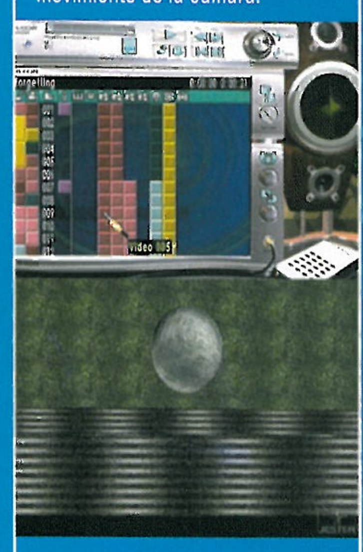
El potente editor de audio que incluye ***MTV MG2*** te permitirá pulir tus *samples* hasta dejarlos como a ti te gusten. Entre sus opciones destacan el *Time Stretch*, los 3 filtros de corte y el *maximize*.



9.- Creación de video

¿Que sería de un buen tema musical sin un apartado visual acorde?

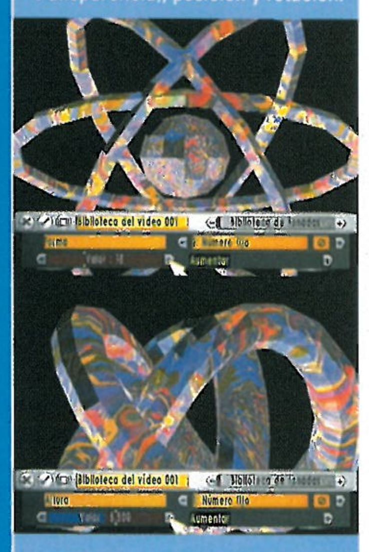
El creador de vídeo que incluye ***MTV Music Generator 2*** es más potente que el de audio. Podremos elegir un elemento, añadirle una fuente de luz y diseñar el movimiento de la cámara.



10.- Editor de elementos

El elemento resulta esencial a la hora de mostrar nuestra idea

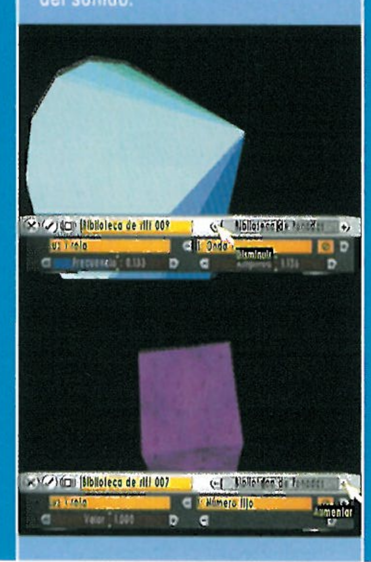
Lo principal a la hora de crear la parte visual de un tema es la selección del elemento adecuado. Podremos modificar su forma, tamaño, estilo (reticular, textura, transparencia), posición y rotación.



11.- Editor de luces

Una vez elegido un elemento, lo iluminaremos a nuestro gusto

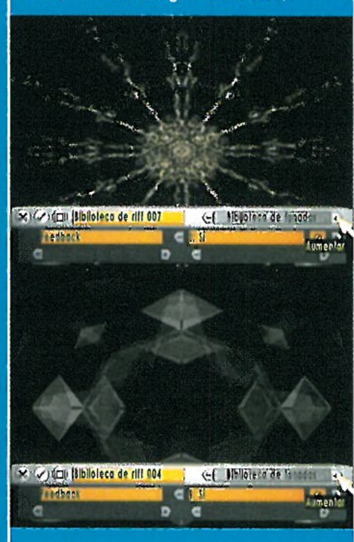
Podremos diseñar un patrón compuesto de tres focos diferentes de luz, de una iluminación ambiental y elegir su profundidad. El parpadeo o el movimiento de la luz dependerá del sonido.



12.- Editor de efectos

Añade un aspecto más profesional a tu creación visual con los *FX*

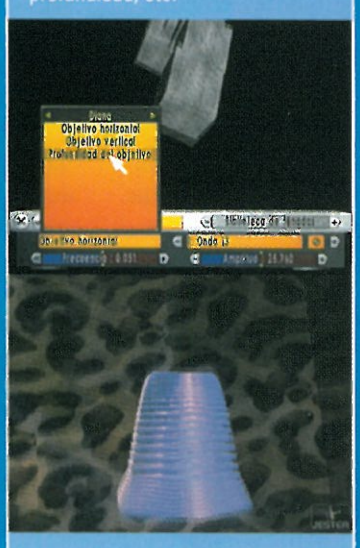
Una vez elegido el elemento y su iluminación, podremos añadir un vistoso efecto a nuestra creación. Entre los efectos destacan el caleidoscopio, el *Pop Art* y la vista 3D (a través de gafas bicolor).



13.- Editor de cámaras

Una vez implementados todos los efectos, toca jugar con la cámara

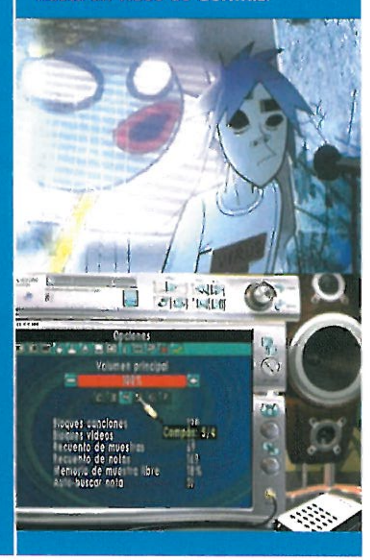
Aunque en este apartado lo más fácil es seleccionar un patrón de movimientos pre-establecidos, también podremos diseñar la posición, elegir el objetivo, su profundidad, etc.



14.- Otras opciones

Cosas que posiblemente no sepas que existen en *MTV MG2*

En las opciones, además de poder modificar el compás de nuestras melodías, podremos activar el reproductor de vídeos para ver la intro, la charla de **David Morales** y hasta un vídeo de **Gorillaz**.



por << Némesis >>

El «cachondeo» de La Fuga alcanza incluso a la gran joya de Lucas: La Guerra de las Galaxias...

www.lucasarts.com

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

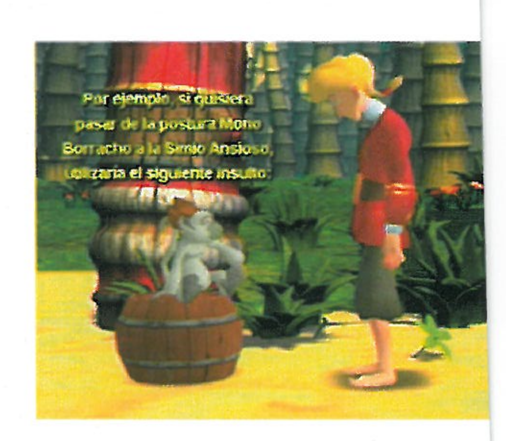
El género de la aventura gráfica irrumpe con fuerza en PS2

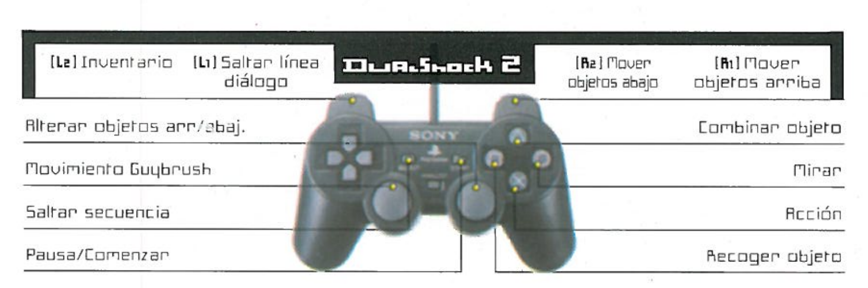
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LUCASARTS
- DESARROLLADOR: LUCASARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- HORAS DE JUEGO: 7/8 HORAS MÍNIMO
- ACTOS: 3+1 FINAL
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-CASTELL.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 1.631 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.390 Ptas / 62,44 €



A lo largo de estos años, y salvo contadas y gloriosas excepciones (*Maniac Mansion* en **NES** y el primer *Monkey Island* en **Mega CD**), si uno quería disfrutar de la principal divisa de **LucasArts**, sus aventuras gráficas, debía encaminarse obligatoriamente al ***PC***. De esta forma, los usuarios de consola nos hemos estado perdiendo auténticas obras maestras, como *Day Of The Tentacle*, *Full Throttle* o *Grim Fandango*. Esta tónica comienza por fin a resquebrajarse con la aparición en **PlayStation 2** de ***La Fuga de Monkey Island***, cuarta entrega de la saga de aventuras gráficas iniciadas por **Ron Gilbert** en 1990. Aquellos que tuvieron la fortuna de disfrutar del aquel mítico *The Secret Of Monkey Island* en **Amiga** y otros sistemas de la época, comprobarán que, una década después, ***La Fuga*** conserva las señas de identidad de la saga, aunque el aspecto gráfico y la mecánica hayan sufrido cambios radicales. El uso de puntero, presente en los tres primeros títulos de la saga, ha desaparecido en ***La Fuga*** en beneficio del *pad*. Este sistema de control, utilizado por primera vez en el sensacional *Grim Fandango*, aporta la novedad de mover a Guybrush, el inepto protagonista poli-



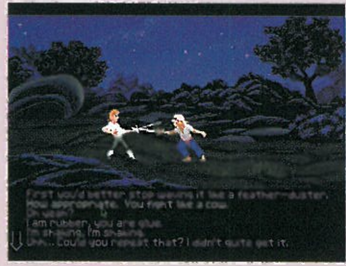




Los personajes secundarios, y los diálogos con ellos son impagables. ¿Un ejemplo?. El ex-pirata Hugo, reconvertido en perfumista.

Más de una década surcando los mares

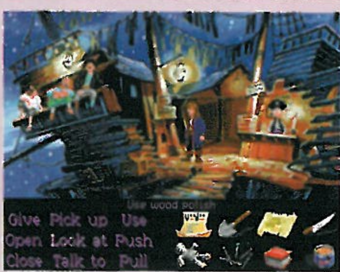




The Secret of Monkey Island

El inmortal clásico de **Ron Gilbert**. Acompaña a Guybrush en su periplo por convertirse en un fiero pirata.

- AÑO: 1990
- PLATAFORMAS: PC, MAC, AMIGA, MEGA CD





Monkey Island 2: LeChuck´s Revenge

Considerado por muchos como la mejor entrega de la saga. Inolvidable el concurso de escupitajos.

- AÑO: 1991
- PLATAFORMAS: PC, AMIGA, MAC



The Curse of Monkey Island

Seis años después, **LucasArts** da un cambio radical a nivel visual, cercano a los dibujos animados...

- AÑO: 1997
- PLATAFORMAS: PC



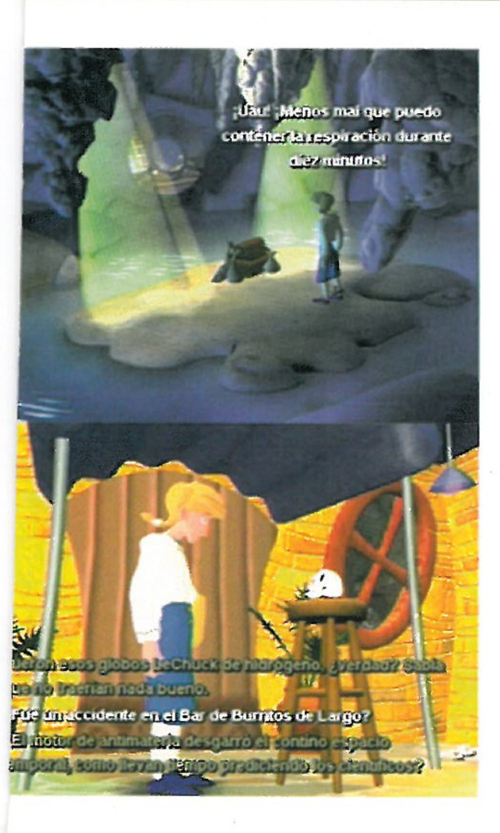


La Fuga de Monkey Island

Los personajes bitmap han dado paso a los polígonos y las texturas, aunque en espíritu son los mismos.

- AÑO: 2000/01
- PLATAFORMAS: PC, MAC PLAYSTATION 2

con una de sus sagas más emblemáticas: Monkey Island



Los cambios gráficos (de las 2D de los anteriores Monkey Island a las 3D de La Fuga) son abismales pero la mecánica permanece inalterable...

gonal, por los escenarios prerrenderizados mediante el *joystick* analógico izquierdo. Lo demás permanece inalterable: la utilización de los objetos, los puzzles, los diálogos absurdos... ***La Fuga de Monkey Island*** pone de relieve una vez más el sentido del humor de la gente de **LucasArts**, que no se toma en serio ni siquiera a las «Vacas Sagradas» de la propia compañía. A lo largo de los tres actos que componen ***La Fuga***, encontraréis no pocas «chanzas» basadas en el universo *Star Wars*, así como constantes referencias a los anteriores *Monkey Island*. Y si no bastara con el argumento del juego (la tronchante lucha de Guybrush por lograr la reelección como governadora de su mujer, Elaine Marley, frente a un enigmático candidato, que recuerda demasiado al pirata *zombie* LeChuck), la impecable localización al castellano de ***La Fuga de Monkey Island*** (textos y voces) incluye acentos como el andaluz, gallego o catalán en algunos personajes (la maestra de piratas, Srta. Rius, es lo más). Conservando en todo momentos la mecánica y directrices clásicas del género (utilizar y combinar objetos y hablar con otros personajes),

<Por segunda vez, la saga M. I. llega a consola, tras el 1er Monkey de Mega CD>

Monkey Kombat

Domina el camino del mono y triunfarás...

En el último acto del juego tendrás que dominar un misterioso arte marcial.





por << Némesis >>

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Las clases de reeducación de piratas sanguinarios están a cargo de la Srta. Rius, una adorable maestra de marcado acento catalán. Nuestra misión: sacarla de sus casillas.

<La Fuga de M. I. es la primera aventura gráfica para PS2>

La Fuga de Monkey Island está repleta de eventos especiales, encaminados a hacer la aventura todavía más divertida si cabe. Competir en un concurso de saltos con un argentino, tomar clases de reeducación para piratas sanguinarios o hacer un pulso de insultos (heredero de las luchas a espada con insultos del primer *Monkey Island*) son algunas de las actividades que propone esta nueva joya de **LucasArts**, que esperamos sea la primera entrega de una larga serie de aventuras gráficas para **PlayStation 2**. ¿Os imagináis poder disfrutar algún día de *The Day Of The Tentacle*, el *summun* de la aventura absurda? De momento, y para abrir boca, aquí tenemos ***La Fuga de Monkey Island***, uno de los mejores lanzamientos del año. Una oportunidad inmejorable para que algunos podamos reencontrarnos con el maravilloso género de las aventuras gráficas, y para que más de uno descubra por primera vez el maravilloso universo de los *Monkey Island*. Pero cuidado, que enganchan.

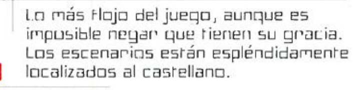
Eventos



PULSO DE INSULTOS
Responde con ingenio al insulto de tu oponente y podrás humillarlo física y psíquicamente...



CONCURSO DE SALTOS
Para poder ganar al argentino en el concurso de saltos deberás recurrir incluso al chantaje.



GRÁFICOS
Lo más flojo del juego, aunque es imposible negar que tienen su gracia. Los escenarios están espléndidamente localizados al castellano.
7.8



JUGABILIDAD
Aquellos que hayan experimentado un Monkey Island saben hasta qué punto llegan a divertir y enganchar. No pensarás en otro juego.
9.3

AUDIO

EFECTOS 9.5

BANDA SONORA 8.0
Los títulos de crédito se acompañan de una deliciosa adaptación del tema central de todos los Monkey Island. El doblaje es sencillamente perfecto.

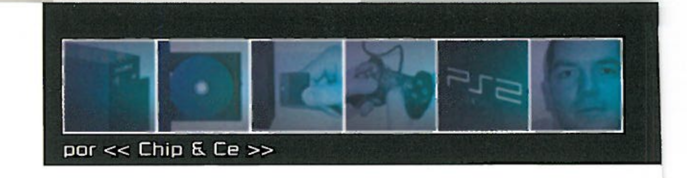
DURACIÓN
Como todas las aventuras, La Fuga pierde interés una vez finalizada, pero mientras tanto te aseguro que te lo pasarás en grande.
8.9





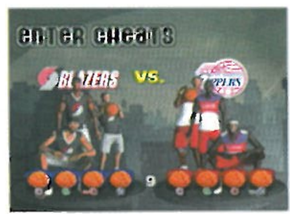

look up


CAROCHE
PURE JEANS
www.carochejeans.com


por << Chip & Ce >>







Algunos de los equipos de NBA Street incluyen jugadores de la NBA pertenecientes a diferentes franquicias.





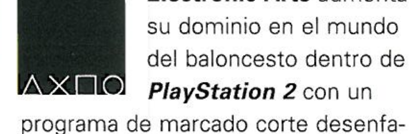
espana.ea.com

NBA STREET

El baloncesto espectáculo toma las calles de la mano de EA

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: NBA+CALLEJEROS
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 153 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,05€



Electronic Arts aumenta su dominio en el mundo del baloncesto dentro de ***PlayStation 2*** con un programa de marcado corte desenfadado. Los equipos cuentan con tres jugadores, completando la oferta de la compañía norteamericana en el deporte de la canasta, que fue iniciada con *NBA Live*. La existencia de estos dos títulos no supone una competencia directa, ya que ambos tienen un enfoque y un público objetivo muy diferentes. A la sobriedad de *NBA Live* se contrapone la concepción *Arcade* de ***NBA Street***, que se mueve dentro de los mismos parámetros que han caracterizado a la saga *NBA Jam*. Sin embargo, el nuevo programa va más lejos añadiendo, a los mates y a la acción sin tregua, la posibilidad de hacer jugadas especiales. Las citadas jugadas están basadas en movimientos reales, aunque se han exagerado para lograr una mayor espectacularidad.

DualShock 2

[L2] Turbo/Mov. especial	[R2] Turbo/Mov. especial
[L1] Turbo/Mov. especial	[R1] Turbo/Mov. especial
Dirección	Cambiar jugador
Dirección	Tiro/Tapón
Cámara	Pase
Pausa/Comenzar	Empujón/Mov. especial



Aunque lo que más llame la atención sea el aspecto de los jugadores, el programa está lleno de detalles.

Con ello, ***NBA Street*** pone de manifiesto su pertenencia a la saga **BIG**, en la que los deportes extremos incluyen múltiples acrobacias con el objetivo de conseguir energía extra. En este caso, los citados movimientos, también sirven para adquirir nuevos elementos y perfeccionar las

Jugadores

La fauna callejera se une a la élite del mundo de la canasta

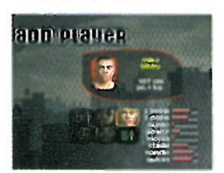
El entorno callejero de ***NBA Street*** también se ve reflejado en los jugadores. Estrellas de ayer y hoy de la NBA se ven acompañados por personajes de extraño aspecto, en muchos casos con atuendos no usuales.

<La calidad gráfica supera con creces a la de *NBA Hoopz*, su único competidor>

En juego



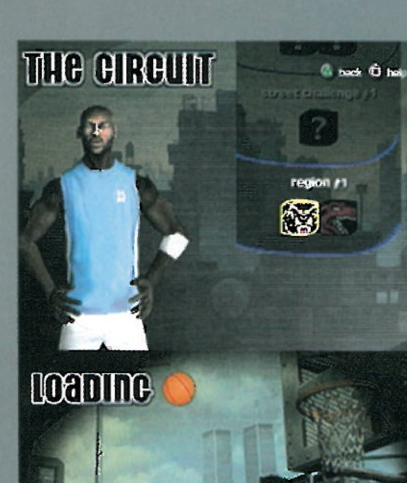
INTRO
La música *rap* pone ritmo a una intro que ofrece espectaculares imágenes del propio juego.



CIRCUITO
Recorre EE.UU. en una competición en la que cada zona tiene sus propios equipos. Derrotar a los locales permite acceder al siguiente nivel y activar nuevos campos y jugadores.



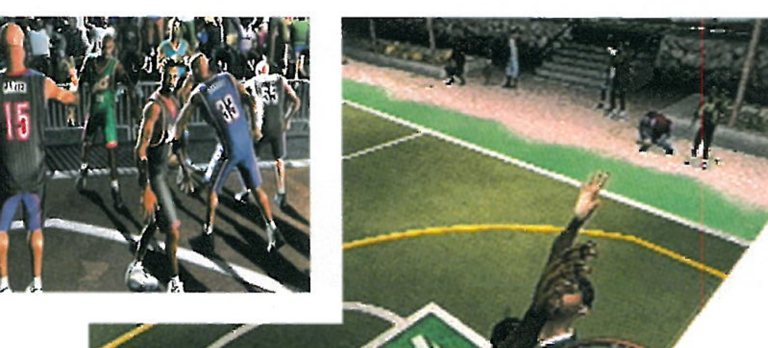
CÁMARAS
Junto a las repeticiones automáticas se ofrecen tres cámaras desde las que se pueden seguir los partidos.







Las clásicas canchas de la NBA dejan paso a canastas al aire libre. Los 12 campos incluidos nos llevan desde aparcamientos a playas o a ciudades nevadas en las que el entorno es parte de la acción.





El color de la parte central, indicador de jugador activo, determina la mejor o peor posición a la hora de lograr una canasta.

características de los jugadores. De todas formas, el aspecto que más llama la atención es el entorno que rodea los partidos. Las calles, aparcamientos o parques típicos de las ciudades estadounidenses se convierten en canchas de juego. Los protagonistas también se encuentran en la misma línea, incluyendo tanto a jugadores de la NBA como a estrafalarios personajes pertenecientes a todo tipo de «faunas» urbanas. Entre los personajes inicialmente inaccesibles hay múltiples sorpresas, tal y como se manifiesta con la presencia de **Michael Jordan**. La acción se hace aún más rápida al reducir las normas sancionadas. Es posible taponar un balón en trayectoria descendente, realizar todo tipo de faltas y, además, la inexistencia de fueras y de campo atrás hace que tan sólo se sancione el exceso por la posesión de balón. Entre las ventajas del programa se encuentra contar, tan sólo, con la competencia de *NBA Hoopz*. Frente al mismo, aunque el estilo de juego y el ritmo sean bastanete similares, el nuevo programa de **Electronic Arts** presenta unos gráficos superiores y lo sitúan muy por encima de su actual competidor.

GRÁFICOS 9.1
Supera a su competidor [*NBA Hoopz*] tanto por el aspecto de los jugadores como por sus movimientos y el entorno que rodea las canchas.



JUGABILIDAD 9.0
Velocidad y acción son las características de este programa que aporta las nuevas jugadas especiales al estilo *NBA Jam*.



AUDIO 8.4 / 8.7
Desde que arranca la intro el *rap* es el protagonista musical del programa. En los sonidos los comentarios de «Joe the Sow» son lo más destacado.



DURACIÓN 8.4
Jugar contra la computadora es rutinario. Los movimientos especiales y el modo Circuito suponen dos grandes novedades.

PS2



por << Némesis >>

www.wackyraces-thegame.com

PIERRE NODOY

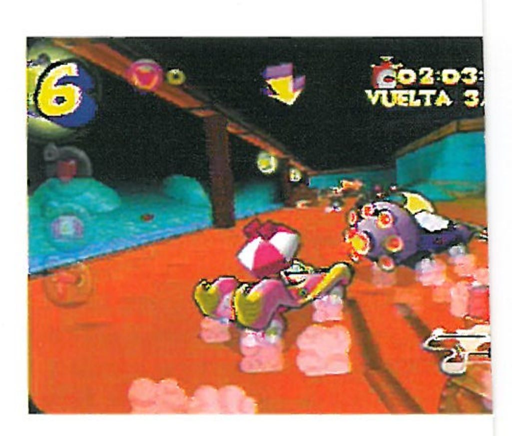
Los Autos Locos llegan al fin a PS2 en una versión cargada

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: INFOG. SHEFFIELD
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- CIRCUITOS +25
- VEHÍCULOS 11
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL. - CASTELL.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 2.821 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 8.995 Ptas/ 54,03 €



Infogrames Sheffield, responsable del *Wacky Races* de **Dreamcast** (comercializado hace justo un año) firma también esta entrega **PlayStation 2**, en una labor que va mucho más allá de la mera conversión. Para empezar, y como queda patente con el cambio de nombre, se ha dado un mayor protagonismo al carismático dúo de villanos de la serie, **Pierre** y **Patán**. Al contrario de lo que sucedía en **DC**, competirás contra esta pareja desde el mismo inicio del juego. Podrás manejar su vehículo «Superferrari», en el flamante modo *Arcade* con sólo recoger un determinado icono. Las innovaciones que ofrece ***Pierre Nodoyuna y Patán*** respecto al juego de **DC** son incontables: un 30% más de niveles (incluido un mundo complemente nuevo: la ciudad), mayor suavidad gráfica (si eso era posible) y dificultad más ajustada (en contestación a aquellos que acusaban a *Wacky Races* de ser prácticamente imposible). Por lo demás, ***Pierre Nodoyuna y Patán*** es exactamente igual de divertido y delirante. Una inmejorable recreación 3D de la serie de dibujos de los años 60 que alegró la infancia de muchos usuarios. Ahora, éstos tienen la oportunidad de pilotar aquellos coches



DUALSHOCK 2

- [L2] Cámara Frontal
- [L1] Freno / Marcha atrás
- [R2] Cambiar cámara
- [R1] Derrapar / Freno Mano
- –
- Dirección vehículo
- –
- Pausa
- Habilidad 2
- Habilidad 3
- Acelerar
- Habilidad 1



Wacky Races fue uno de los títulos pioneros en utilizar el contorno negro para dar a los gráficos todo el look de los dibujos animados.



<El año transcurrido entre la versión de DC y ésta para PS2 ha servido para mejorar el juego notablemente>

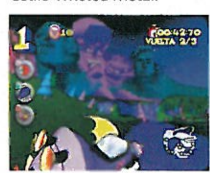
Detalles



DE DOS...
A través de un clásico, *Split Screen* al estilo de **N64**, es posible competir directamente contra otro usuario.



A 4 JUGADORES....
O hasta con tres amigos más. Los modos de juego van desde el típico campeonato a duelos directos al estilo *Twisted Metal*.

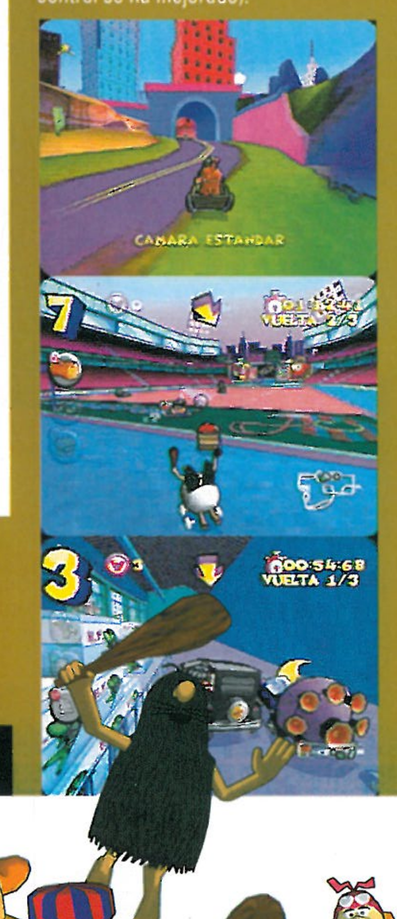


PIERRE NODOYUNA
El villano del acento francés y el bigote grasiento es el protagonista de esta versión para **PlayStation 2**.

En exclusiva para PS2

Esta entrega incorpora importantes novedades respecto a Dreamcast

Quizá la más llamativa de todas ellas sea la incorporación de un nuevo mundo; La ciudad, dividido en cinco circuitos. Además, ***Pierre Nodoyuna y Patán*** ofrece otras muchas mejoras, sobre todo en lo relacionado a los gráficos (nuevos detalles en los escenarios, mayor suavidad...) y la jugabilidad (el control se ha mejorado).



UNA Y PATAN

de incontables extras

que les hicieron reír y vibrar: el «Troncoswagen» de **Brutus** y **Listus**, los hermanos **Macana** y su «Rocomóvil» o la bella **Penélope Glamour** y su «Compact Pussycat»... Conocidos actores de doblaje se encargan de ambientar, como si de un episodio de la serie se tratara, las incontables carreras que te esperan en sus múltiples modalidades de juego. Se incluyen diversos duelos multijugador y un modo central que es la llave para acceder a todos los circuitos y vehículos. ***Pierre Nodoyuna y Patán*** es la mejor alternativa para aquellos usuarios de **PS2** que quieran disfrutar de un *Arcade* de conducción divertido y sencillo de jugar, sin el exhaustivo realismo y las complicaciones de un *Gran Turismo*.



GRÁFICOS — 9.4
A pesar de la gran cantidad de coches y elementos que confluyen en pantalla, no encontrarás ni una sola ralentización. Lo mejor, el colorido.



JUGABILIDAD — 9.3
Se ha mejorado el control y la física de los coches respecto al *Wacky* de DC. Además, se ha suavizado el nivel de dificultad.



AUDIO — EFECTOS 9.4 / BANDA SONORA 9.0
Las sensacionales voces en castellano (el narrador es impagable) logran hacerte creer que estás dentro de un episodio de la serie de televisión.



DURACIÓN — 9.2
La legión de modos incluidos en esta versión aseguran una vida bastante más longeva de lo que suele ser habitual en los juegos de coches.

PS2



por << Doc >>

www.unrealtournament.net

UNREAL TOURNAMENT

El título de Infogrames se rinde ante Quake III Revolution

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: EPIC MEGAGAMES
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES 21
- ESCENARIOS 38
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL.-CASTELL.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 143 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP-TECLADO Y RATÓN USB
- PVP RECOMENDADO: 10.495 Ptas/ 63,08 €



Al fin, y después de algún que otro retraso, **Infogrames** pone a la venta la versión **PS2** de ***Unreal Tournament*** (con un mes de diferencia con respecto a la de **Dreamcast**). El más firme rival de *Quake III Revolution* llega al mercado un mes después que el título de **Id Software**, aunque en esta ocasión el motivo de su retraso no es precisamente su mejora, ya que sigue arrastrando varias carencias que señalamos hace tiempo en sus versiones *beta*. Los usuarios que hayan jugado al *UT* original encontrarán en ***Unreal Tournament*** una copia casi exacta de la versión **PC**, con soporte para ratón y teclado *USB* (lo único que le falta a *Q3A*) y con un desarrollo prácticamente idéntico, aunque técnicamente deja mucho que desear. Esta versión de ***Unreal Tournament*** muestra un nivel de detalle muy bajo que, unido al bajísimo e inestable *frame rate* que muestra en todo momento, convierten su motor gráfico en uno de los más «flojos» y poco depurados de cuantos hemos visto en **PS2**; de hecho, recuerdo la primera *beta* jugable (aparecida en el **E3'2000**) idéntica a esta versión final. Pero no todo va a ser malo en ***UT***. Los usuarios más acostumbrados a títulos de consola, aunque también notarán las carencias gráficas, quedarán impresionados por la completísima jugabilidad de ***Unreal Tournament***. El título cre-





Novedades exclusivas

No es idéntico al *UT* de PC, aunque se le parece mucho

Después de ver *Quake III Revolution*, las novedades incluidas en la versión para **PS2** de ***Unreal Tournament*** se nos antojan algo escasas. Lo más importante ha sido la inclusión de varias imágenes de alta calidad durante las cargas y un nuevo desarrollo, el cual modifica el modo de juego final, «Desafío».





En escenarios como el de la izquierda, podremos apreciar hasta el corte que divide las texturas en los elementos grandes (planeta, tierra, estrellas, etc).



Detalles



DETALLE GRÁFICO
Aunque las texturas poseen anti-alias, el detalle que muestran no es ni parecido al del *UT* original (**PC**).



REDENTOR
El arma más mortífera del juego. Lo más divertido es dirigir el disparo hasta chocar con un enemigo.

NUEVAS VOCES
Todas las voces digitalizadas han sido sustituidas por unas más nítidas y adecuadas.

<El motor gráfico no ha evolucionado desde la primera *beta* (E3'2000)>



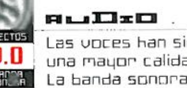
ado por **Epic Megagames** se convirtió en uno de los mejores *shoot'em-up* 3D de **PC** gracias a su jugabilidad, ya que mezclaba, en un mismo modo historia, el juego tipo *Deathmatch* con modos tan originales como el Asalto (llega hasta el fondo de la base y luego defiéndela), Dominación (mantén tres posiciones en el mapa marcadas con tu color durante un determinado tiempo) o Desafío, estilo de juego modificado para esta versión **PS2**. El modo Desafío, que en la versión para consola nos hará enfrentarnos a cuatro jefazos en un «uno contra uno» (en **PC** teníamos que combatir contra tres grupos de androides antes de llegar hasta el *final boss*). No es lo único que ha cambiado con respecto a la versión original, también ha sido creado un nuevo sistema de selección de personaje y han sido incluídas imágenes durante las cargas del juego. Si eres usuario de **PC** y perteneces al «bando» *Unreal*, ésta versión para **PS2** es más que recomendable, aunque si vas a entrar en el mundo de los *shoot'em-up* en primera persona de la mano de las consolas de última generación, no estaría mal empezar por *Quake III Revolution*.

Multiplayer

Hasta cuatro personas, pero sólo en *split screen*

Ya sabemos a qué se debían tantos retrasos: han eliminado el modo *i.Link* que permitía conectar hasta cuatro **PS2** en esta versión PAL de ***UT***.





GRÁFICOS
En pantallas estáticas, el *engine* 3D muestra su mejor cara. Tanto la resolución de sus texturas como su suavidad dejan mucho que desear.
8.0

JUGABILIDAD
Lo mejor es la posibilidad de jugar con un ratón y un teclado *USB*. Es bastante triste que le hayan quitado el modo *i.Link* a esta versión PAL.
8.8



AUDIO
EFECTOS 9.0
Las voces han sido re-sampleadas con una mayor calidad y con más sentido.
BANDA SONORA 8.4
La banda sonora es la de PC pero reproducida desde el CD-Rom de PS2.

DURACIÓN
El modo Historia es muy original (4 variaciones) y posee 38 fases, aunque su mejor baza es el divertido modo Multijugador.
9.0

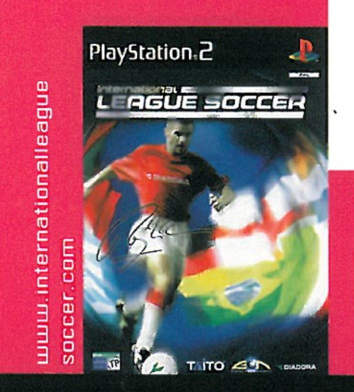




por << Chip & Ce >>







www.internationalleaguesoccer.com

INTERNATIONAL

Los problemas de velocidad y animación marcan el tercer

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EON DIGITAL ENT.
- DESARROLLADOR: TAITO
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: SELEC. ABSOL.+SUB-2 3
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CASTELLANO
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 364 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 9.900 Ptas/ 59,50€

El impresionante arranque de **Konami** y **Electronic Arts** en los simuladores de fútbol para **PlayStation 2** dejó helados a las restantes compañías. Como era de esperar, después de un tiempo prudencial, empiezan a llegar nuevas propuestas a uno de los géneros que habitualmente cuenta con un gran número de títulos. El nuevo programa viene de la mano de **Taito**, una compañía que tiene en su haber la experiencia de una serie de juegos en los que aparecía el término «champ» (*Super Football Champ* (**PSX**) o *European Football Champ* (**SNES**). En esta ocasión, se cambia totalmente la denominación evitando la identificación con el concepto *arcade* que caracterizaba a la citada saga. Así, ***International League Soccer*** sigue los cauces de la simulación tradicional. Destaca la calidad con la que se reproducen los rasgos físicos de los jugadores y determinadas luces y sombras que varían según la hora en la que se disputan los partidos. Las primeras *betas* de este programa ya dejaban clara esta calidad, aunque planteaban las incógnitas de la velocidad y la animación. El análisis de la versión final sigue mostrando deficiencias en estos apartados, lo que es su mayor



DualShock 2

[L2] Turbo/Mov. mover línea	[R2] Turbo/Mov. jugador contr.
[L1] Turbo/Mov. estrategia	[R1] Turbo/Mov. velocidad
Dirección	Pase en profundidad
Dirección	Pase alto/Entrada
Pedir cambio	Pase raso/Cortar
Pausa / Opciones	Tiro/Entrada

Primeros Planos

El programa cuenta con algunos momentos que dejan clara la capacidad de la nueva consola de Sony

Al igual que sus dos rivales, los primeros planos que aparecen durante las interrupciones del juego, ofrecen los momentos más espectaculares de ***International League Soccer***. Especial atención a las celebraciones de los goles y las protestas a los árbitros, algunas muy airadas.



<A pesar de las buenas intenciones, la tercera no termina de ser la vencida>



Detalles



SELECCIONES
Se incluyen 33 selecciones nacionales absolutas y 8 sub-23. En ambas categorías se encuentra el combinado español.



CÁMARAS
Tres cámaras constituyen este apartado. Dos de ellas tienen planos fijos y la otra varía en función de la posición del balón.



EDITOR
El editor permite modificar nombres y no aspectos físicos. Se puede convertir a **Mandiata** en **Mendieta** o a **Termudo** en **Tamudo**.



ESTADIOS
Seis estadios forman los escenarios de los partidos. Su entorno se muestra en una serie de planos generales antes de iniciar el encuentro.





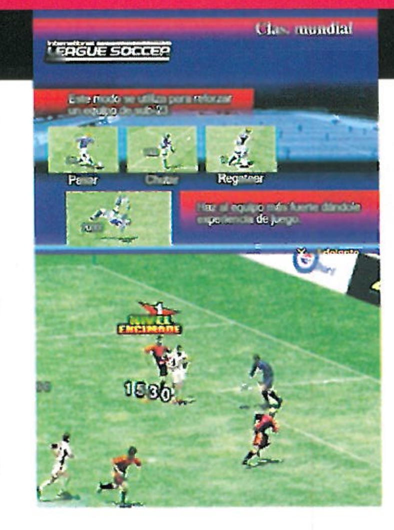




LEAGUE SOCCER

juego de fútbol para PS2

problema de cara a la competitividad con sus directos rivales. En cuanto al sistema de control, las posibilidades de acción y la disposición de los botones en el mando son similares a las recogidas en *International Superstar Soccer*, incluyendo una barra de energía para determinar la potencia de los disparos. Los equipos recogidos son selecciones nacionales, cuyos componentes tienen nombres parecidos a los reales. Dentro de las selecciones se incluyen las sub-23 que, curiosamente, llevan implícita la faceta del juego que se acerca más al habitual concepto *arcade* de los programas de **Taito**. Nos referimos a un modo que permite mejorar las características de los jugadores mediante la realización de determinadas acciones, como regates o cortes de balón, durante los partidos. Los puntos conseguidos aparecen en pantalla, en un marcador alternativo, permitiendo realizar tiros especiales al más puro estilo de las recreativas y de anteriores juegos de **Taito**. Todos estos aspectos chocan una y otra vez con la velocidad y animación de los jugadores, pues hace que las carreras parezcan forzadas y que a muchas de las acciones les falte una fuerte dosis de naturalidad.



Aunque predomina el corte clásico, en el modo Copa para selecciones sub-23, aparece un modo cercano a los programas arcade. En el mismo, cada acción supone puntos con los que mejorar las características de los jugadores, lograr disparos especiales y participar en Internet.



GRÁFICOS — 8.3
El juego tiene algunos detalles gráficos impresionantes, tanto en la reproducción de los jugadores como en el entorno que rodea los partidos.



JUGABILIDAD — 8.0
Los problemas de velocidad y animación repercuten en la jugabilidad. El sistema de control por defecto es muy similar al de *ISS*.

AUDIO — EFECTOS 8.0 / BANDA SONORA 8.8
La música, durante todo el partido, juega un papel de pura comparsa. En el sonido destaca la narración en castellano de dos comentaristas.



DURACIÓN — 8.5
Los 5 niveles de dificultad hacen que la computadora presente diversos grados de resistencia. Destaca el modo *Arcade*.

PS2



por << De Lúcar >>

RUMBLE RACING

espana.ea.com

Para los que gustan de los buenos arcades de conducción

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS: 4
- COCHES: 36
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 295 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 10.990 Ptas/ 66,05 €



Como ya comentamos en nuestra *preview* de este título, ***Rumble Racing*** no es lo mejor que hemos visto en conducción para **PS2**, pero sí uno de los juegos más frenéticos y jugables que han pasado por nuestras manos en los últimos tiempos. Desde aquella versión *beta* a esta entrega final apenas hemos detectado cambios, acaso un pequeño retoque al alza en la dificultad. Este ***Rumble Racing*** nos parece algo más duro pero no ha perdido ni un ápice de su intensidad. Su apuesta total por el estilo *arcade* nos ofrece una oferta sencilla pero tremendamente efectiva: carreras trepidantes con muchos momentos de acción y velocidad desenfrenada, alta competitividad y un diseño en los escenarios que nos obligará a demostrar nuestra habilidad al volante y nuestro conocimiento de los muchos secretos de cada recorrido. Una de las claves es que el nivel de dificultad está muy bien estudiado. Nunca es fácil... pero siempre es jugable. Hasta llegar al nivel profesional podremos permitirnos algunas licencias como averiguar los atajos o la posición exacta de los *items*. A partir de este nivel, todos nuestros esfuerzos se dirigirán a no perder ni un segundo y a aprovechar al máxi-



En cada escenario abundan elementos que se pueden destruir. En esta imagen podéis ver cómo el tractor de «Mi Cuñaoo» The Scope, pasa a mejor vida.

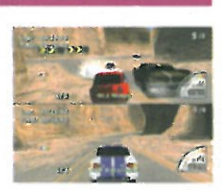
DualShock 2

[L2] Activa item 2	[R2] Piruetas
[L1] Activa item 1	[R1] Vista trasera
Acelerar/Frenar	Cambiar cámara
Giro Izquierda/Derecha	Frenar
Devolver coche a la pista	Acelerar
Pausa	Frenar/Marcha atrás

Cosas Importantes



PIRUETAS
Las acrobacias que realicemos en el aire nos proporcionarán turbos. Se pueden acumular y, según la dificultad, obtendremos más.



DOS JUGADORES
Cuenta con los mismos modos que la opción para un solo jugador. Se mueve igual de bien y los piques prometen ser importantes.



COCHES EXTRAS
En realidad, los coches secretos son bastantes más que los que nos ofrecen al principio. Algunos son realmente raros y salvajes.

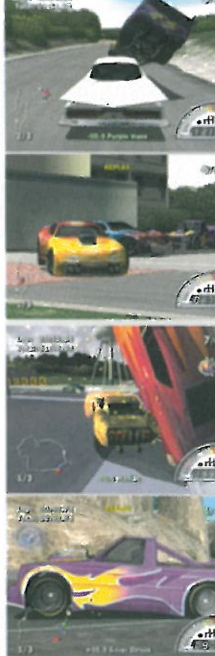


CIRCUITOS
Tardaremos bastante tiempo en poder verlos todos, pero merece la pena perseverar. A partir del octavo los diseños son la locura.



<Hay juegos de coches más brillantes pero éste te divertirá como pocos>





La velocidad, el control y la capacidad para las piruetas son las tres diferencias fundamentales entre todos los coches.

Items en Acción

Armas y utilidades que pueden ayudarnos o arruinar una carrera

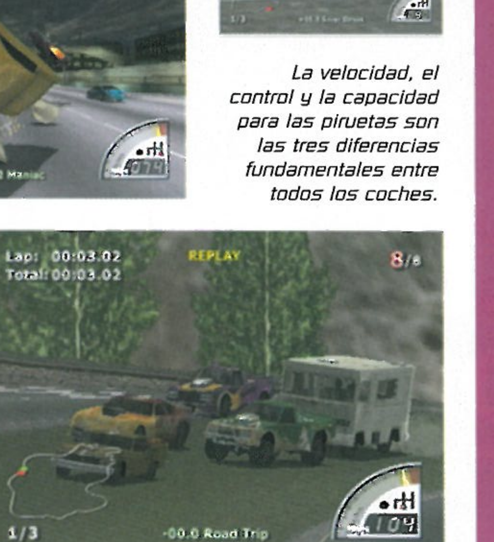
Aunque no son muchos y su importancia dependerá bastante de su uso oportuno, los *items* repartidos por los recorridos tienen bastante peso en ***Rumble Racing***. Turbos, tifones, bombas, bolas de nieve, aceite y otras cosas pueden suponer una ayuda o un contratiempo a tener en cuenta. Si vas primero, olvídalos.







mo los turbos obtenidos con las piruetas. De esa manera, algo como las cabriolas (que parece un simple añadido o una chorradita) termina por ser algo esencial para ganar las copas de las competiciones.
La oferta de modos, como en la gran mayoría de los *arcades*, es escueta y el único «pero» importante que podemos encontrarle. En realidad, sólo hay un gran modo, por dimensiones, y otros tres de relleno.
Gráficamente, por ejemplo, posee un aspecto bastante interesante y tanto los coches, por su particularísimo aspecto y decoración, como los escenarios tienen una presencia atractiva y muy rica en detalles.
Aunque algunos juegos de conducción nos tengan muy mal acostubrados en cuanto a cifras, hay que reconocer que el número de vehículos (36) y de recorridos (15) es notable para un *arcade*.
Resumiendo, ***Rumble Racing*** de **Electronic Arts** es una opción interesante para los que gusten de las emociones fuertes y de las exageraciones típicas de los *arcades*.
Acción, velocidad, reflejos y, sobre todo, intensidad y emoción constante son sus principales armas para tentarnos. Los habrá mejores, seguro, pero éste resulta muy divertido.





GRÁFICOS
No alcanza las cotas de calidad de los grandes monstruos del género en PS2, pero los coches, escenarios, movimientos y efectos están bien.
8.8



JUGABILIDAD
Divertido, trepidante, manejable y con algunos elementos añadidos que aumentan sus posibilidades de entretenimiento. Un buen *arcade*.
9.2

AUDIO
EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **8.5**
El sonido de los coches, los motores, los golpes y demás, están bien pero no son la locura. La banda sonora, sin ser prodigiosa, compensa los *FXs*.



DURACIÓN
Le pasa un poco como a la gran mayoría de los *arcades*: no cuenta con una oferta muy abundante de modos. Eso limita algo su vida.
7.5

PS2





Durante la carrera de Le Mans la noche acabará echándosenos encima.

LE MANS 24 HORAS

Infogrames nos acerca a la más popular de las carreras

www.lemans-game.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: INFOGR. MELBOURNE H.
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAIS DE ORIGEN: AUSTRALIA
- GÉNERO: CONDUCCION
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COMPETICIONES: 4
- CIRCUITOS: 12 [+3]
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-NO
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 200 KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: SIN CONFIRMAR



Las 24 Horas de Le Mans es una de las pruebas automovilísticas de resistencia más conocidas internacionalmente. **PSone**, **GBC** y **Dreamcast** ya acogieron, con resultados dispares, el trabajo de **Infogrames** sobre esta carrera. Ahora le toca el turno a **PS2** y los programadores de la división australiana de la compañía han añadido nuevos coches y actualizado los equipos participantes en la mítica carrera. Además del que da nombre al juego el programa cuenta con otros once circuitos más, incluido el nuevo **US Road Atlanta**, denominado popularmente **Petit Le Mans**. Si en las carreras rápidas lo que cuenta es la velocidad, en los campeonatos y especialmente en la carrera de **Le Mans** prima la resistencia. En esta última podemos elegir el tiempo de duración de la carrera desde diez minutos hasta 24 horas, adaptándose siempre los cambios de luminosidad



Circuitos como Donington, Suzuka, Brno o el de Cataluña complementan al verdadero protagonista, Le Mans.





Detalles



COCHES NUEVOS
La consecución de victorias a lo largo de los diferentes campeonatos se verá recompensada con nuevos y mejores coches.



DOS JUGADORES
La habitual modalidad para dos jugadores a pantalla partida resulta ideal para demostrar las habilidades adquiridas.



REPETICIONES
Al final de cada carrera las repeticiones ofrecen la totalidad de la misma, desde muchos y seleccionables ángulos.

Boxes

Una parada a tiempo en *boxes* puede proporcionarnos el triunfo final

A medida que vamos superando campeonatos las carreras son más y más largas, aumentando el número de vueltas. El repostaje de combustible y el cambio de neumáticos por el desgaste o por variaciones climáticas serán operaciones habituales. La animación de los mecánicos es una de las novedades que encontraremos en esta versión.







El programa cuenta con más de 70 licencias. Con algo de paciencia conseguiremos modelos de marcas tan conocidas como Toyota, Porsche, Nissan o BMW.

<Para participar con éxito en las *24 Horas de Le Mans* será necesario velocidad y resistencia a partes iguales>

francesas

al supuesto transcurrir de las horas. Así mismo las condiciones climatológicas irán sufriendo inoportunos cambios que pueden imponer una visita a los *boxes*. Estos cambios son uno de los aspectos gráficos más destacados del juego, junto a la adición de la actuación de los mecánicos en **boxes**, ausente en **DC**. Los mencionados campeonatos abren la posibilidad de acceder a coches ocultos a medida que progresamos en ellos. Del mismo modo los triunfos en las carreras rápidas serán recompensados con nuevos circuitos. El conjunto mantiene la estructura de la versión para **Dreamcast**, aunque ha mejorado gráficamente respecto a la misma; texturas de los coches más nítidas y efectos nuevos como luces de frenado, humaredas de polvo o los chispazos por las frenadas le dan una apariencia más realista, a pesar de que algunos efectos (sombras y brillos) sean algo exagerados. Los más exigentes quizás hubieran preferido una dificultad algo más elevada pero cuenta con numerosos campeonatos y con circuitos lo suficientemente largos como para considerar a este ***Le Mans 24 Horas*** una buena alternativa frente a otros programas de automovilismo.



GRÁFICOS — 8.5
Sin duda los cambios día/noche son lo más acertado del programa. De las cuatro cámaras opcionales la interior resulta magnífica.

JUGABILIDAD — 8.4
El control no planteará ningún problema. Hay tres niveles de dificultad y se puede modificar la IA de los rivales.



AUDIO — EFECTOS 7.9 / BANDA SONORA 7.4
La ausencia total de comentarios no se ve compensada con una banda sonora convincente. Los efectos sonoros cumplen sin más.





DURACIÓN — 8.8
Nueve campeonatos, con carreras cada vez más largas, aseguran larga duración. Por si fuera poco podemos correr 24 horas reales.

PS2





por << Doc >>

www.bloody-roar.com

BLOODY ROAR 3

¡Despierta el tigre que hay en ti!

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: VIRGIN INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: HUDSON SOFT
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 14
- ESCENARIOS: 10
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 3+EXTRA (8)
- MEMORY CARD: 136KB
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



Al igual que ocurrió hace un año con *Tekken Tag Tournament*, **Hudson** ha elegido la nueva consola de **Sony** para recrear la tercera entrega de ***Bloody Roar***, aparecida hace unos meses en los salones recreativos japoneses funcionando en un *System* 246. La evolución sufrida por esta nueva entrega no se queda en el obvio remozado gráfico, ya que su jugabilidad ha ganado aún más enteros que con el paso del primer *Bloody Roar* al segundo. Para los no iniciados en la saga de **Hudson**, ***Bloody Roar*** añade a una completísima jugabilidad la posibilidad de convertir en una bestia a nuestro personaje. Una vez convertido en bestia, nuestro luchador, además de modificar drásticamente su aspecto físico, aumentará su fuerza, velocidad y su repertorio de golpes. **Hudson** ha añadido nuevos elementos a la jugabilidad de ***Bloody Roar 3***, tales como la inclusión de dos nuevos

DualShock 2

[L2] *Step* (hacia afuera)	[R2] *Step* (hacia dentro)
[L1] Puño+patada+defensa	[R1] Defensa
Dirección	Puño+patada (llave)
Dirección	*Beast* / Ataque *Beast*
Volver atrás	Patada
Pausa / Comenzar	Puño

Opciones



ESPECIALES
Todos los personajes de ***BR3*** poseen tres especiales (dos siendo bestia y otro más siendo humano).



LLAVES
Las llaves cuerpo a cuerpo, sobre todo siendo bestia, son tan crudas como esta que véis aquí.



ESCENAS
Tanto al comienzo del juego como al completarlo, veremos varias escenas como la de la pantalla.



FINAL BOSSES
Si conseguimos vencer a **Xion** (supuesto *final boss*) sin continuar, nos enfrentaremos a **Uranus**.



ESCENARIOS
Los escenarios donde transcurre la acción poseen decenas de elementos y de detalles gráficos.



LAS BESTIAS
Tanto la transformación como el personaje transformado resultan más espectaculares que nunca.



Long, el tigre, es uno de los personajes más rápidos y completos del juego. Tardarás varias partidas en bloquear sus golpes.

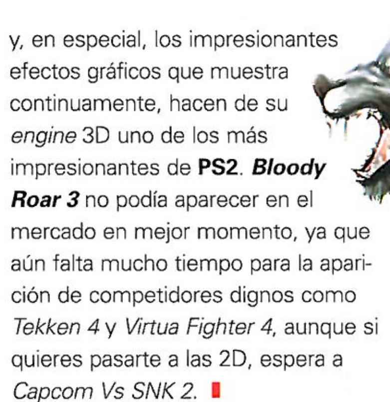


Nuevos personajes

La bestia del primer *BR* y un Bakuryu robótico

Al cumplir ciertos requisitos (que implican completar el juego sin continuar) podremos elegir dos nuevos personajes: Kohryu (un topo robótico) y Uranus (la bella y la bestia, todo en uno).

<Hasta la llegada de *Tekken 4* o *VF4*, *BR3* no tiene rival alguno>



especiales (junto al que ya poseía cada personaje en *BR2*), la posibilidad de esquivar los golpes en lugar de bloquearlos y el movimiento lateral (similar al de *Soul Calibur*). El apartado gráfico de ***Bloody Roar 3*** no llega a los límites de *Tekken Tag Tournament*, sobre todo si tenemos en cuenta que la animación del título de **Hudson** no ha sido creada mediante *Motion Capture*, aunque la calidad de sus texturas (sin anti-alias), la suavidad con la que se mueve todo y, en especial, los impresionantes efectos gráficos que muestra continuamente, hacen de su *engine* 3D uno de los más impresionantes de **PS2**. ***Bloody Roar 3*** no podía aparecer en el mercado en mejor momento, ya que aún falta mucho tiempo para la aparición de competidores dignos como *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*, aunque si quieres pasarte a las 2D, espera a *Capcom Vs SNK 2*.



GRÁFICOS
Es difícil conseguir un nivel gráfico tan espectacular como el de *Bloody Roar 3* sin hacer uso de *motion capture* ni *anti-aliasing*.
9.0



JUGABILIDAD
Combos, combos aéreos, llaves, más de dos especiales por personaje y la transformación en bestia son sus principales bazas.
9.2



AUDIO
EFECTOS **8.9**
BANDA SONORA **9.2**
La banda sonora 100% rockera añade velocidad a la frenética jugabilidad de *Bloody Roar 3*. Los *Fx* sonoros son tan espectaculares como los visuales.

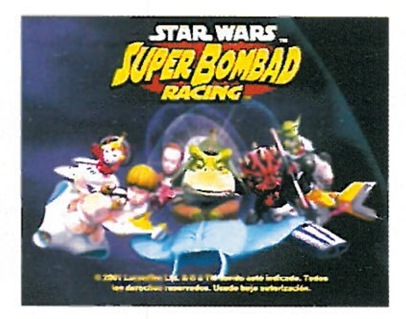


DURACIÓN
Aunque el modo *Vs* es el que alarga la vida de un *beat'em-up*, *BR3* posee una gran cantidad de extras que os mantendrán pegado a él.
8.8



PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 **8.9** SOBRE 10





[L2] Mirar atrás	[L1] Turbo	DualShock 2	[R2] saltar	[R1] Usar dispositivo
–				Cámara
Dirección				Claxon
Cambiar pantalla				Acelerar
Pausa				Freno + Marcha atrás

Personajes

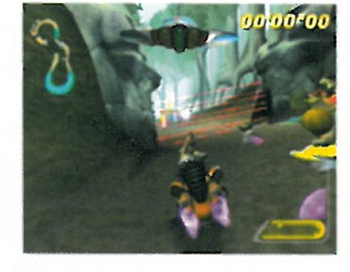


SEBULBA
Su nave es la más estable y rápida entre todas las que podremos elegir.

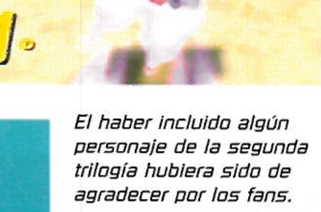


JAR JAR BINKS
El orejudo y deslenguado **Gun Gan** hará las delicias de los más pequeños.









El haber incluido algún personaje de la segunda trilogía hubiera sido de agradecer por los fans.





El circuito de la nave de control es el más enrevesado de todos.



espana.ea.com

SUPER BOMBAD RACING

Lucas Arts intenta acercar PlayStation 2 al universo infantil

AXOO

El gran desequilibrio existente entre gráficos y jugabilidad es lo primero que nos choca tras jugar unas pocas partidas a ***Super Bombad Racing***. Unos gráficos de primer nivel que incluyen una buena cantidad de efectos visuales (como por ejemplo, una espectacular tormenta de arena) y unos personajes súper deformes realmente logrados. Todo parece augurar un gran título por parte de **Lucas Learning**, pero su más que dudosa jugabilidad provocada, casi siempre, por unos circuitos que en su mayoría son un auténtico galimatías y que en ocasiones consiguen despistar al mejor *boy scout*, hacen que el juego se convierta en uno más del montón de los innumerables clones de *Mario Kart*. Concebido como un intento de acercar la consola a los más jóvenes para competir en un segmento dominado por **Nintendo**, pero sin olvidar al público más adulto, el experimento queda convertido en un pequeño fiasco. Y es que a los niños no sólo hay que darles personajes fáciles de reconocer, sino también una jugabilidad sencilla, pero adictiva. Además, aún con la inclusión de diversas variantes de juego, el resultado final de este ***Super Bombad Racing*** no acaba por enganchar ni a pequeños ni a mayores.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: LUCAS ARTS
- DESARROLLADOR: LUCAS LEARNING
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CARRERAS
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- CIRCUITOS: 9
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 110 KB
- PERIFÉRICOS: MULTITAP
- PVP RECOMENDADO: 10.390 Ptas/ 62,44€

GRÁFICOS 8.6
Son el punto fuerte de este título. Unos personajes «sd» muy simpáticos. Los escenarios son muy coloristas y están perfectamente definidos.

JUGABILIDAD 6.9
Pese a su puesta en escena, pocas partidas bastan para desencantarnos de un título que no pasa de la media en este tipo de juegos.

AUDIO EFECTOS 7.0 / BANDA SONORA 7.0

En lugar de utilizar la banda sonora escrita por John Williams han realizado unos arreglos, un tanto infantiles, sin mucho acierto. Efectos mejorables.

DURACIÓN 7.6

La variedad de posibilidades de juego (sobre todo si participan varios jugadores), alargará ligeramente la vida de este título.



PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 7.2 SOBRE 10



.000 logos
sonidos mas
en internet.
Visitanos!

**ambién puedes enviar
n logo ó sonido a
s móviles de tus amigos.**



logomundo.com

Logotipos y sonidos de llamada a tu gusto, de Logomundo. Elige tu logotipo ó sonido preferido, llama a nuestra linea de atención al cliente **906 299 108** y haz tu pedido por medio de nuestro sistema digital. Recibirás tu logotipo ó sonido directamente en tu móvil, y a todas las redes.

Que es un logotipo de operador?
Un cuadro grafico que queda grabado en la pantalla de tu móvil Nokia en lugar de la imagen Movistar, Móviline, Amena ó Airtel.

Que es un sonido de llamada?
Una melodia que suena cuando llaman a tu móvil.

Los modelos que reciben logotipos y sonidos:
Nokia 3210, 3310, 51xx, 6090, 62xx, 7110, 8210, 88xx, 9xxx
Sagem 930, 932, 939, 959

LOGOS

Fernando	Jaime	Monica	Ramón	Antonio	Laura	Luis	Miguel	Ana	Manolo
10227	10228	9541	10232	9519	9536	9537	9540	9518	9538
1297	4604	1868	4776	4149	2265	16V 3404	F1 5859	Golf 4515	911 8542
5532	518	R.R.C. SANTANDER 4676	R.O. 4674	R.C.D. LA CORUÑA 4668	ZARAGOSSA 4661	VALENCIA 4681	4665	F.C.B. 4669	Champion 1859
ATLO. MADRID 9523	R. SOCIEDAD 9526	D. Coruña 9524	F.C. BARCELONA 9525	REAL MADRID 9528	REAL ZARAGOZA 9530	SEVILLA F.C. 9531	Visca Catalunya 9568	4089	3484
4766	101	1657	ESTOPA 9544	4367	A. SANZ 9543	5646	3232	7797	I ♥ Eminem 9028
5317	Tennis 5314	1839	1581	2699	2418	2406	6384	5051	8117
Mallorca 1022	2713	Café del Mar 2117	2306	1189	1054	4744	4755	SCREAM 3861	Che 2923
IBIZA 4332	BRAZIL 5578	Que me dices 9567	ILLES BALEARS 9558	España 9556	FISTRO 9564	IBIZA 9557	CATALUNYA 9555	BARCELONA 9554	SOL Y PLAYA 10222
3401	1652	4779	NoFear 6575	NOKIA 6982	5839	8069	3719	3916	NO FEAR 5738
3626	8800	8595	8592	8743	2420	VACA LOCA 10224	2745	5596	TITANIC 334
3831	LOCO PORTI 10219	2945	MARIA 7359	8810	8472	BESAME 9563	705	6691	Te Quiero 10223
4011	3886	1216	569	8581	8411	2588	2444	NOKIA 3967	8840
urban 3543	TECHNO 3977	napster 5778	DEE-JAY 3240	PACHA 4343	porn 4600	I ♥ U2 9275	NOLIMIT 8901	BAD BOY 3950	$ Milionario $ 10221

SONIDOS

1507 Bills, Bills, Bills - Destiny´s Child
1443 Why oh why - ATC
1325 Again - Lenny Kravitz
1498 Another day in paradise - Brandy
1481 Don´t let me be the last - B. Spears
312 Macarena - Los del Rio
1469 Butterfly - Crazy Town
1465 Boom Boom - M. Fernandez
1179 Dime chico oye chica - Sonando
1457 Uptown Girl - Westlife
1431 Dance with me - Deb Morgan
805 Fiesta Rhythm - Sundee
954 Mirando el mar - Soundlovers
1213 Komodo - Mauro Picotto
1237 Summer Jam - The Underdog Project
1482 Here with me - Dido
1246 Sandstorm - Darude
1245 My heart beats like a drum - ATC
1232 I turn to you - Melanie C.
1310 The way I am - Eminem
1217 The real slim shady - Eminem
1243 Music - Madonna
1497 It wasn´t me - Shaggy
1308 It´s gotta be me - NSync
1290 Seven days - Craig David
1224 Rock DJ - Robbie Williams
1241 Another Way - Gigi d´Agostino
1414 Ms. Jackson - Outcast
1165 Let´s get loud - Jennifer Lopez
885 Oops I did it again - Britney Spears
1311 I Wish - R Kelly
1305 B-Boys Flygirls - Boomfunk MCs
1469 Storm is over - R. Kelly
984 Freestyler - Boomfunk MCs
834 Maria Maria - Santana
1253 Himno Valencia
1271 Himno FC Barcelona
1254 Himno Real Madrid
1051 Himno España
1274 Himno Celta Vigo
1272 Himno Malaga CF
1251 Himno Real Sociedad
1295 Himno RCD Mallorca
442 Titanic - Banda Sonora
407 Simpsons
331 Mission Impossible
714 Flashdance - Banda Sonora
116 Al Bundy
130 Barcardi
320 Men in Black - Banda Sonora
279 James Bond - Banda Sonora



Visíta nuestra pagina web logomundo.com con miles de logos y sonidos.

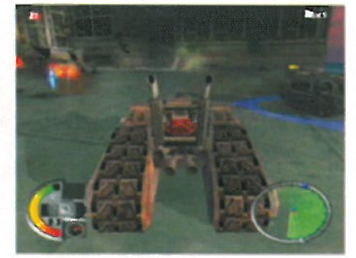
906 299 108

Linea de pedidos (max. 1,16 Euro/minuto)

por <<Pincho>>

W.D.L.





[L2] Cámara Aérea	[L1] Torreta a derecha	DualShock 2	[R2] Habilidad especial	[R1] Torreta a izquierda

- –
- Dirección
- –
- Pausa
- Potenciador/Siguiente
- Potenciador/Anterior
- Disparar arma principal
- Disparar arma especial

LOS TANQUES
Para participar en este «asombroso» deporte, podrás elegir entre distintos tipos de tanques, aunque su elección no supone ninguna ventaja en el desarrollo del juego.



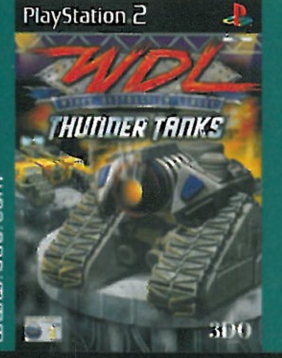
DEMOLITION TANK
Con cada impacto recibido, nuestro tanque mutará en una especie de lata de sardinas aplastada.







<La gente de 3DO ha perdido completamente el norte con la creación de títulos como éste>



www.3do.com





WDL THUNDER TANKS

¿Deporte futurista o espectáculo infumable?

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTE FUTURISTA
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- ESCENARIOS: 19
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: SÍ
- PERIFÉRICOS: MULTI TAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €

Siempre que una máquina nueva es lanzada al mercado, el usuario se enfrenta a dos tipos de juegos: los primeros son los de aquellas compañías que han desarrollado su *software* junto con la máquina y que sirven de valedores a la misma. Los segundos son aquellos juegos que tratan de aprovechar la novedad de la máquina y la escasez de títulos existentes para ésta (y cuyo único fin parece ser el de beneficiarse de esta escasez para ser vendidos debido a una calidad bastante pobre). En este segmento se encuentra ***World Destruction League: Thunder Tanks,*** un híbrido entre deporte futurista y *Twisted Metal* con tanques y con una única gracia o estrategia: destruir y que no te destruyan. La animación de los tanques es horrorosa y el único sonido que los acompaña es un tubo de escape a lo «Seat 1430» y un chirrido de cadenas más propio de un fantasma que de un tanque. El único aliciente que puede tener este juego, para los sufridos usuarios de esta máquina, es que textos y voces han sido traducidos y doblados al castellano, aunque eso sí, las frases que tendremos que leer en nuestra pantalla son lapidarias. En definitiva, si este es el último juego disponible en una tienda, mejor vete al cine.

GRÁFICOS 2.5
Los gráficos del juego se considerarían malos para PSone, así que para PS2, ni os cuento.

JUGABILIDAD 2.2
El sin sentido de las distintas modalidades de juego, hace que la jugabilidad brille por su ausencia.

AUDIO EFECTOS 4.0 / BANDA SONORA 2.1
Los efectos de sonido son más o menos correctos, aunque bastante pobres. Sin embargo, la banda sonora es prácticamente inexistente.





DURACIÓN 1.8
Probablemente la primera vez que pongas este juego, será también la última que lo hagas.



sorteamos 25 juegos

STREET FIGHTER EX3

Capcom y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en el sorteo de 25 Street Fighter EX3 para PlayStation 2. Si quieres conseguir uno de estos juegos sólo tienes que recortar el cupón adjunto y enviarlo con todos tus datos antes del 1 de Agosto a la siguiente dirección:
PlayStation 2 Revista Oficial,
Calle O'Donnell 12, Madrid 28009.
No olvides indicar en el sobre:
«CONCURSO STREET FIGHTER EX3».

- JUGADORES: 1
- FASES: 14
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: -
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 6.990 Ptas/ 42,01 €

menos secuencias que *D. Lair*, pero de **PlayStation 2**. La polémica entre gable valor histórico.

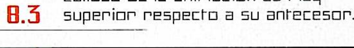


GRÁFICOS

8.3 Como sucede con *Dragon's Lair* la imagen está algo granulada, pero la calidad de la animación es muy superior respecto a su antecesor.

JUGABILIDAD

7.0 En *Space Ace* tu participación se limita a elegir una determinada acción en momentos puntuales. Quizá lo encuentres algo limitado.



AUDIO

EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 7.5

En *Space Ace*, Bluth incorporó muchos más diálogos durante la acción, lo que aumenta aún más la sensación de estar participando en una película.





DURACIÓN

6.7 *Space Ace* tiene en su contra el no ser un título tan mítico como *Dragon's Lair*. Aun así intereresa a los mitómanos del videojuego.



por << Nemesis >>

Historia

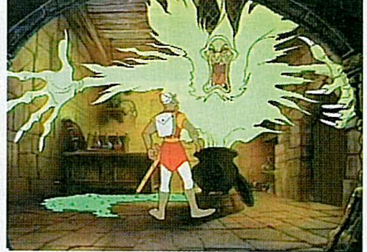


TECNOLOGÍA PUNTA
El DVD incluye reportajes de la época sobre cómo se concibió y fabricó la recreativa original.

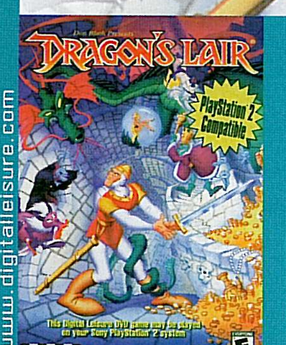


LOS 80 SON NUESTROS
Además, incorpora entrevistas e informativos del año 83 sobre el fenómeno *Dragon's Lair*.

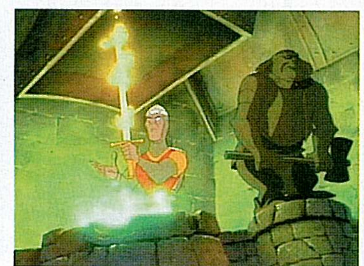












D. Lair puede disfrutarse en cualquier reproductor DVD.

www.digitalleisure.com

DRAGON'S LAIR

Por fin una conversión perfecta del clásico de los años 80

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: DIGITAL LEISURE
- DESARROLLADOR: AIX ENTERTAINMENT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-VÍDEO
- JUGADORES: 1 - 4
- ESCENARIOS: 19
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: SÍ
- PERIFÉRICOS: MULTI TAP
- PVP RECOMENDADO: 9.990 Ptas/ 60,04 €



Durante los últimos 20 años, **Don Bluth** ha sido el único capaz de competir dignamente con la todopoderosa **Disney**, con largos de animación que van desde éxitos de la talla de *Anastasia* hasta fiascos de la talla de *Titán A.E.* Pero **Bluth** no sólo ha sido el responsable de películas y series de dibujos animados. Su colaboración con **Rick Dyer** es... de títulos existentes para ésta (y *on* interactivo, ***Dragon's Lair***. Una *coin-op*, basada en un *Laser Disc* y una computadora, que convulsionó los salones recreativos de todo el mundo e inauguró un nuevo género. Tuvo un éxito tan brutal que originó secuelas, numerosas copias e incluso una serie de televisión, de grato recuerdo. La mecánica de juego no puede ser mas sencilla. ***Dragon's Lair*** es una película interactiva en la do que los acompaña es un tubo de tintas acciones durante la partida. De su elección dependerá que **Dirk** siga adelante o tenga una muerte horrible. Al tratarse de un DVD-Vídeo, ***Dragon's Lair*** puede disfrutarse no sólo en **PlayStation 2**, sino en cualquier reproductor DVD. Dependiendo de la calidad del lector, las pausas a la hora de ejecutar los movimientos se notarán más o menos. En **PS2** es algo brusco, pero la calidad visual es una tienda, mejor vete al cine.

Gráficos

Los gráficos del juego se considerarían malos para PSone, así que para PS2, ni os cuento.

2.5

Jugabilidad



El sin sentido de las distintas modalidades de juego, hace que la jugabilidad brille por su ausencia.

2.2

Audio

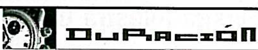


EFECTOS **4.0**
BANDA SONORA **2.1**



Los efectos de sonido son más o menos correctos, aunque bastante pobres. Sin embargo, la banda sonora es prácticamente inexistente.

Duración



Probablemente la primera vez que pongas este juego, será también la última que lo hagas.

1.8

PS2









Historia



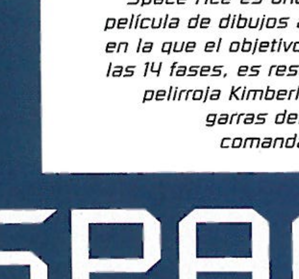
DON BLUTH
El DVD-Vídeo recoge diversas entrevistas de noticiarios de los 80 a los creadores del juego.





TRAILERS
Incorpora avances de otros *cartoons* interactivos, como *D. Lair II: Time Warp.*





Space Ace es una genuina película de dibujos animados en la que el objetivo, durante las 14 fases, es rescatar a la pelirroja Kimberley de las garras del malvado comandante Borf.

www.digitalleisure.com

SPACE ACE

Otro inolvidable clásico de la factoría Don Bluth llega a DVD

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: DIGITAL LEISURE
- DESARROLLADOR: SILC DVD SOLUTIONS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-VÍDEO
- JUGADORES: 1
- FASES: 14
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: -
- PERIFÉRICOS: -
- PVP RECOMENDADO: 6.990 Ptas/ 42,01 €



El descomunal éxito de *Dragon's Lair* fuera y dentro de **Estados Unidos** propició la aparición de un nuevo *cartoon* interactivo, obra también de **Don Bluth** y **Rick Dyer**, un año después. ***Space Ace*** (1984) fue otra película interactiva basada en la tecnología *Laser Disc*, con un nuevo héroe (**Ace**) e idéntica misión: rescatar a la chica. Con menos secuencias que *D. Lair*, pero mucho más complicadas de superar (algunas eran casi imposibles), ***Space Ace*** obtuvo un gran éxito (aunque no tanto como su antecesor). Posteriormente, fue versionado a diversos formatos (la conversión **Amiga** es todo un clásico) aunque ninguna con la calidad de este DVD-Vídeo que, al igual que *Dragon's Lair*, puede disfrutarse en cualquier reproductor doméstico de DVD además de **PlayStation 2**. La polémica entre los seguidores y los detractores de este tipo de películas interactivas volverá a abrirse, pero lo que nadie puede rebatir es que adquirir tanto *Dragon's Lair* como ***Space Ace*** es llevarse a casa un trozo de la historia de los videojuegos. **Digital Leisure**, productor de ambos DVDs, lo sabía y por eso ha acompañado a diversos vídeos con reportajes y entrevistas de la época y, por supuesto, de innegable valor histórico.

GRÁFICOS 8.3
Como sucede con *Dragon's Lair* la imagen está algo granulada, pero la calidad de la animación es muy superior respecto a su antecesor.



JUGABILIDAD 7.0
En *Space Ace* tu participación se limita a elegir una determinada acción en momentos puntuales. Quizá lo encuentres algo limitado.

AUDIO EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 7.5
En *Space Ace*, Bluth incorporó muchos más diálogos durante la acción, lo que aumenta aún más la sensación de estar participando en una película.



DURACIÓN 6.7
Space Ace tiene en su contra el no ser un título tan mítico como *Dragon's Lair*. Aun así interesera a los mitómanos del videojuego.



COMPAÑÍA: INFOGRAMES	DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES	GÉNERO: SURVIVAL HORROR	PERSONAJES: 2
DESARROLLADOR: DARKWORKS	PVP RECOMENDADO: 7.490 Ptas/45,02€	JUGADORES: 1	VIDAS: 1

por << R. Dreamer >>

ALONE IN THE DARK: T.N.N.

La última entrega del título que originó el Survival Horror



Darkworks se ha quedado a las puertas de haber creado uno de los mejores juegos para **PlayStation**. Para conseguirlo contaban con un argumento consistente, un apartado gráfico notable y efectos de sonido que casi rayaban la perfección. Además, ***AITD IV*** contaba en realidad con dos juegos en uno. Es decir, la misma historia vivida desde dos puntos de vista diferentes por sus protagonistas, **Aline Cedrac** y **Edward Carnby**. El ambiente que rodea a **Shadow Island** está magistralmente representado en todos los escenarios, tanto los interiores (mansión, iglesia, caverna, etc.) como los exteriores (pantano, páramos, etc). Sin embargo, la mecánica del juego se ve entorpecida por el control de los personajes. Cuando apuntamos es necesario corregir la posición para acertar en el blanco si no queremos perecer ante las criaturas de las tinieblas. El sistema de detección también nos puede jugar alguna mala pasada, por ejemplo intentando activar una llave para encender la luz podemos pasar por la puerta que hay al lado. En fin, **Darkworks** no ha corregido esos pequeños detalles que hubieran hecho de su juego todo un exitazo. Pero si te gustan las aventuras de misterio, ***Alone in the Dark IV*** es uno de los mejores títulos del género para **PSone** y está traducido y doblado al castellano.



<Darkworks ha resucitado a Edward Carnby, investigador de lo paranormal, para PlayStation>







Dos caminos

Aline y Carnby viajan a la misteriosa Shadow Island

Allí se introducirán en la mansión de la familia **Morton** para descubrir los extraños hechos que han rodeado la muerte de **Fiske**, amigo de **Carnby**, cuando se encontraba investigando sobre el trabajo del profesor **Morton**.

Criaturas



HUMANOIDES
Son una especie de zombies que necesitan, al menos, tres disparos de escopeta para morir.



NOCTURNAS
Como este implacable escorpión gigante que se encuentra en las afueras de la mansión.

PS one™

GRÁFICOS — 8.6
Escenarios impecables con personajes un tanto simples, sobre todo los monstruos, y multitud de secuencias *FMV* a lo largo de todo el juego.

JUGABILIDAD — 7.8
Falla un poco. Al apuntar con un arma hay que ser pacientes. Las pistas para los *puzzles* pueden ser muy rebuscadas.

AUDIO — EFECTOS 9.3 / BANDA SONORA 9.2
El apartado más compacto de *Alone in the Dark: T.N.N.*. Hay efectos sonoros para todo y una banda sonora que desquicia muy a lo «*Silent Hill*».

DURACIÓN — 8.5
Jugando con paciencia nos enteraremos de la historia, merece la pena. Además, cada personaje vive su propia aventura.




aDeSe
+16
The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
SQUARESOFT
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

A 8.000 metros de altura estás muerto...

Límite Vertical

Inquietante... ¿ficción?

Expediente X

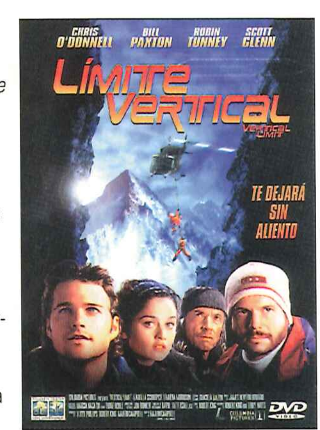
(Segunda temporada)





Límite Vertical incorpora comentarios del director Martin Campbell, responsable de éxitos de la talla de GoldenEye.

El neozelandés **Martin Campbell** se ha erigido en estos últimos años como uno de los más competentes directores de películas de acción, como lo demuestran sus dos películas anteriores, *GoldenEye* y *La Máscara del Zorro*. En ***Límite Vertical*** dirige a **Chris O´Donnell** y **Robin Tunney** en una espectacular aventura en el K2, la más peligrosa e innacesible cima del **Himalaya** (incluso por encima del Everest). **Scott Glenn**, **Bill Paxton** e **Izabella Scorupco** completan el reparto de este filme de impecable factura y ritmo frenético, heredero de títulos ya clásicos como *Máximo Riesgo* o *Licencia para Matar* (la de **Clint Eastwood**, no confundir con la entrega de **James Bond**). Los actores no tuvieron que jugarse la vida en el rodaje ni trepar la montaña a pelo, como hizo **Eastwood** con su equipo, pero aún así tuvieron que entrenarse a fondo en el arte de la escalada. La croma y los efectos digitales hicieron el resto, dando como resultado algunas secuencias absolutamente sobrecogedoras. Una de las mejores pelis de acción de la pasada temporada, felizmente acompañada de un ejército de extras. **B.S.**





CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Un único DVD 9 repleto hasta los topes: siete documentales sobre el rodaje de la película y la creación de los *FX*, un Cómo se Hizo, el documental de *National Geographic* «La Conquista del K2», filmografías, comentarios del director **Martin Campbell** y el productor **Lloyd Phillips** y el *trailer* original. Y todo subtitulado en castellano.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN:
La película ideal para afrontar las calurosas tardes de verano, apalancado frente al televisor y con el equipo de sonido 5.1 bien alto. Y si encima sitúas el termostato del aire acondicionado a menos 15 grados mejor que mejor. Así sentirás de cerca y en tus carnes las duras condiciones de vida que ofrece el K2.



Los actores tuvieron que someterse a un intensivo curso de escalada.



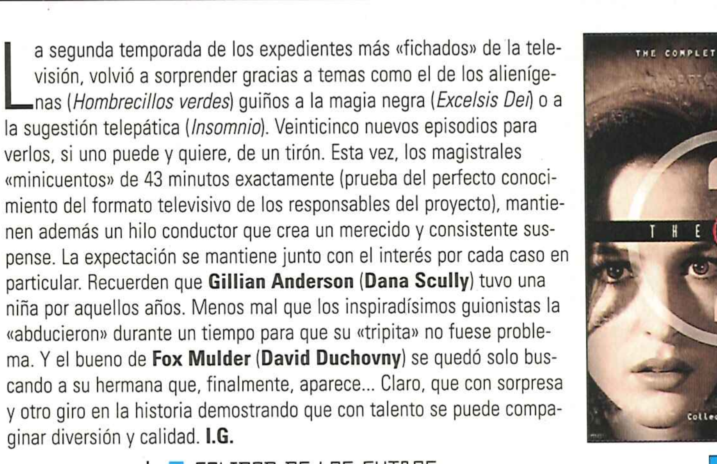
Los efectos digitales nos hicieron creer que O'Donnell y Tunney se jugaban la vida en el K2.

Entre los 7 documentales incluidos en el DVD, hay uno que analiza a fondo los bocetos.

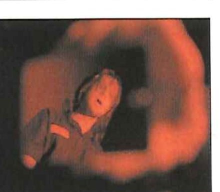
Y otro documental, producido por National Geographic, nos acerca al mítico K2.







La segunda temporada de los expedientes más «fichados» de la televisión, volvió a sorprender gracias a temas como el de los alienígenas (*Hombrecillos verdes*) guiños a la magia negra (*Excelsis Dei*) o a la sugestión telepática (*Insomnio*). Veinticinco nuevos episodios para verlos, si uno puede y quiere, de un tirón. Esta vez, los magistrales «minicuentos» de 43 minutos exactamente (prueba del perfecto conocimiento del formato televisivo de los responsables del proyecto), mantienen además un hilo conductor que crea un merecido y consistente suspense. La expectación se mantiene junto con el interés por cada caso en particular. Recuerden que **Gillian Anderson** (**Dana Scully**) tuvo una niña por aquellos años. Menos mal que los inspiradísimos guionistas la «abducieron» durante un tiempo para que su «tripita» no fuese problema. Y el bueno de **Fox Mulder** (**David Duchovny**) se quedó solo buscando a su hermana que, finalmente, aparece... Claro, que con sorpresa y otro giro en la historia demostrando que con talento se puede compaginar diversión y calidad. **I.G.**



La creación de Chris Carter toca todos los palos a su alcance para no aburrir. En 3 el mito del vampiro.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
No todos los capítulos gozan de extras. El camino para llegar a ellos ofrece dos posibilidades. El usuario puede disfrutar de escenas eliminadas o anuncios internacionales desde el episodio que haya generado el contenido adicional, o eligir de entre el surtido de los 25 fragmentos que componen esta edición, lógicamente aglutinados en un disco.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés, castellano y alemán en estéreo 2.0.
Subtítulos: inglés, castellano y alemán.

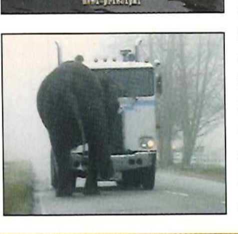
TIPO DE DVD: 7 DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 19.995 Pta./120,17 Euros

VALORACIÓN:
Como ya decíamos arriba, el «to be continued» que aparece en algunos episodios de esta etapa es razón más que suficiente para justificar la aglutinación de esta segunda y compacta temporada. A pesar de ser televisión, recordemos que ***The X Files*** se rueda en celuloide, con lo que el DVD «arrebaña» mejor las prestaciones originales.



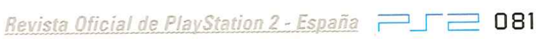


El éxito garantizó el aumento de la inversión en producción. Si había que «contratar» un elefante, se podía hacer.

Los menús, como siempre, en tonos apagados ayudando a crear ambiente.



Las capturas de los menús hacen apreciar la calidad de la fotografía de esta serie.



Seven: Edición Especial

Tras sufrir todo un batacazo con su primer *film*, *Alien 3*, **David Fincher** obtuvo por fin el reconocimiento de la industria y la crítica con ***Seven***, uno de los *thrillers* más influyentes de la pasada década. **Brad Pitt** y **Morgan Freeman** persiguen a un asesino en serie empeñado en reproducir los siete pecados capitales en las carnes de sus víctimas. Oscura y dotada de una atmósfera deprimente, ***Seven*** no es una película apta para estómagos delicados, pero la calidad del guión (obra de **Andrew Kevin Walker**), el gran trabajo de sus actores y la rotundidad de sus imágenes la han convertido, pese a quién pese, en un clásico. **B.S.**





La edición especial incluye el que iba a ser el comienzo original del film, inédito hasta ahora...



Diseños de producción, materiales promocionales... Dos DVD 9 aprovechados a tope.



Y como colofón, dos finales alternativos al visto en los cines, comentados por D. Fincher.



CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Además de los cuatro canales de comentarios incluidos en el primer DVD 9, ***Seven*** va acompañado de otro DVD 9 con todo esto: escenas eliminadas, tomas adicionales, diseños de producción, dos finales alternativos, comienzo original inédito, fotografías, material promocional, bocetos, exploración de secuencias, fotografías y mucho más.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, inglés DTS ES.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

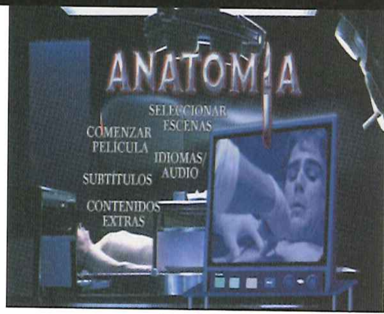
VALORACIÓN: ■■■■■

Como ya hiciera con la edición DVD de El *Club de La Lucha*, el propio **David Fincher** ha tomado parte activa en la creación de esta edición especial de ***Seven***, impresionante tanto a nivel de contenidos como en audio, totalmente remasterizado para la ocasión, incluyendo una pista DTS (aunque en inglés). Un DVD imprescindible.

Anatomía







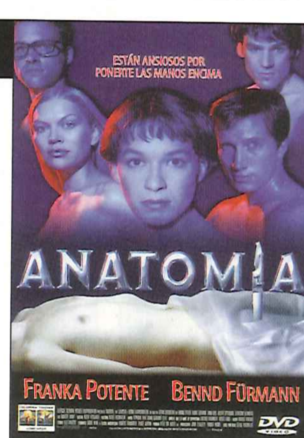






Los alemanes también tienen rubias cantarinas a lo «Spears». Vídeo musical de una tal Anna Loos con su «My Truth».

Wim Wenders puede habernos hecho pensar que los alemanes sólo saben hacer la crítica de la razón pura en fotogramas y espesar cualquier historia creada para el entretenimiento. Sorprendente desmarque de esta historia de pijos universitarios arios que no trata de meterse con calzador en el molde de las peliculillas «teen» de los *yankis*. Terror juvenil *made in* la **U.E.** a cargo de **Stefan Ruzowitzky** que planta cara a los «últimos veranos» o los estridentes «screams». Encima su protagonista, **Franka Potente**, ya ha pegado el salto a la comercialidad de *Mr. Dolar* y la veremos con nuestra «Pe» **Cruz** y el **Mollá** en *Blow*. **I.G.**





CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

El equipo de Anatomía ha hecho un excelente y rematado trabajo y lo saben. Columbia también lo tiene claro y la edición en DVD no se olvida ni del maquillaje de la película. Fotografías, *storyboards*, escenas eliminadas, entrevistas... Nuestros socios europeos parecen querer enseñarnos la fórmula para acabar con el monopolio **U.S.A.**.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés, alemán, castellano. Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: inglés, alemán, castellano, polaco, checo, húngaro, islandés, hindú, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

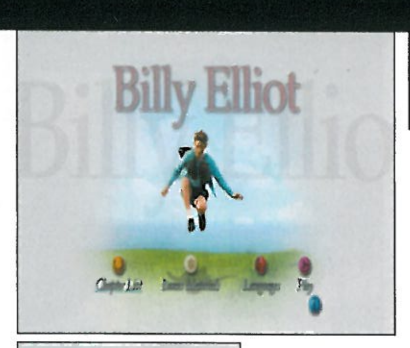
VALORACIÓN: ■■■■□

Una clase de anatomía bien se merece una calidad de imagen, lo suficientemente nítida como para ponernos los pelos de punta. No se preparen demasiados pinchos mientras disfrutan de esta película en el salón de su casa, o su esófago confundirá la dirección por la que deba discurrir el bolo alimenticio. Una oferta contundente, ¿verdad?

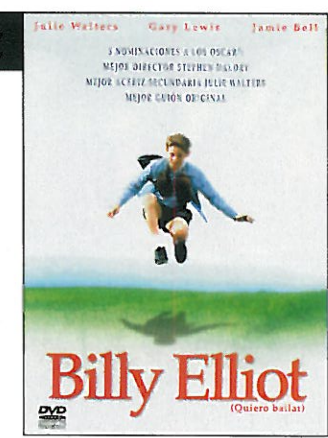


Billy Elliot









Gran Bretaña sigue demostrando con su cine que los personajes sacados de la realidad más cotidiana sí venden y más que las exhuberancias y la teatralidad exagerada de ciertas producciones mediterráneas. Historias tan domésticas y simpáticas como ***Billy Elliot***, se permiten codearse en cifras con las «explosivas» aventuras de barras y estrellas. Aparece un muchachillo con orejas de soplillo delgaducho y pálido como el papel (**Jamie Bell**) que hace maravillas con sus pies y que con su interpretación da credibilidad al tan utilizado comentario del «casting multitudinario». Sin estrellas pero sí con actores. Un solete de historia. **I.G.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:

El pequeño **Billy Elliot** llega con DVD-ROM, curiosas notas de producción y curiosidades sobre un *casting* que hurga entre talentos por descubrir aunque no tengan caras empalagosamente bellas. Hasta el director es nobel en esto de hacer historias en fotogramas, un tal **Stephen Daldry**. Su experiencia teatral y la BBC garantizan su labor.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés, castellano, francés, italiano. En Dolby Digital 5.1.
Subtítulos: inglés, francés, árabe.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

PRECIO: 3.995 Pta./24.01 Euros

VALORACIÓN:

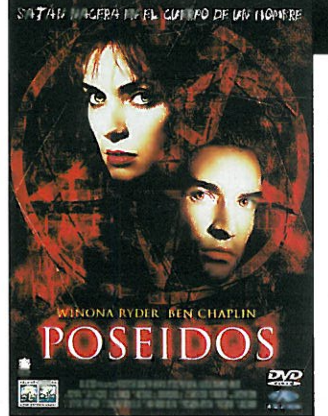
La música del *Lago de los Cisnes*, por ejemplo, necesitaba ese 5.1 para transmitirnos lo mejor posible eso que el guión de **Lee Hall** quería decirnos, lo que sentía **Billy** cuando escuchaba dicha melodía en la carrasposa radio del chatarrero coche de su profesora de *ballet*. Una muestra del provecho que una historia sencilla saca de «lo digital».





Se va generalizando la edición de películas que ofrecen DVD-ROM. Ordenadores y reproductores de DVD unidos por el séptimo arte.

Poseídos



Janusz **Kaminski**, director de fotografía habitual de **Spielberg** y ganador de dos Oscar por *Salvar al Soldado Ryan* y *La Lista de Schindler*, debutó como realizador con este *thriller* sobrenatural protagonizado por **Winona Ryder** y **Ben Chaplin**. La originalidad de esta película radica en proponer que el **Anticristo** no se reencarnará en un recién nacido, sino en un adulto al que **Winona** tratará de advertir del peligro que se le avecina. *Film* de contrastes, con escenas memorables como la del cuarto de baño y otras impropias del talento de **Kaminski** (los curas entrando al exorcismo a cámara lenta como *Los Vigilantes de Playa*). **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Comentarios del director, **Janusz Kaminski**, y del director de fotografía, **Mauro Fiore**. Trailer, filmografías y nada menos que diez escenas eliminadas o extendidas respecto a la versión estrenada en las salas de cine. Todo subtitulado al castellano.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, inglés DTS ES.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9.

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24.01 Euros

VALORACIÓN:

La idea de proponer el advenimiento del **Anticristo** en el cuerpo de un adulto es el principal valor y virtud de esta película, que no llega ni de lejos a rozar la calidad ni la capacidad para aterrorizar de *El Exorcista*, por mucho que **Kaminski** se empeñe en mostrar efectistas imágenes de exorcismos. Al menos ofrece unos cuantos sustos.





El DVD 9 de Poseídos ofrece diez secuencias inéditas o ampliadas.



Algunas de ellas, como las investigaciones de Winona, son bastante interesantes.



Poseídos incorpora una pista de audio DTS, aunque en inglés.



Traffic

Michael DOUGLAS Don CHEADLE Benicio DEL TORO Dennis QUAID Catherine ZETA-JONES

TRAFFIC

Sobresaliente historia sobre el tráfico de drogas en Norteamérica (o sea, en **USA** y en **México**). **Soderbergh** utiliza los recursos técnicos del celuloide y cambia los contrastes y el granulado entre los gringos y los aztecas.Visualmente muy artístico. De trasfondo, interacción de todas las clases sociales.El nexo de unión, la droga. En cuanto a la interpretación destaca el oscarizado, precisamente por este trabajo, **Benicio del Toro**. Nada de *sex symbols.* Ni la explosiva **Zeta Jones** eclipsa el trabajo global. Su avanzado estado de gestación dilapida cualquier connotación sexual. ¿Es el comienzo de una tendencia en cine? Lo digo por *Blow.* **I.G.**













Un engañoso tono azul que marca la doble moralidad de una niña ejemplar hundida en el vacío de la adicción más destructiva.

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  Sugieran algo, lo más increíble que puedan tener los contenidos adicionales de una edición en DVD. ¿Un videojuego basado en el tema de la película? ***Traffic*** lo tiene. Por supuesto DVD-ROM, entrevistas, escenas del rodaje, etc. Sin duda un trabajo bien hecho, en este aspecto, por el equipo encargado de la adaptación doméstica.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano e inglés. Dolby Digital 5.1.
  Subtítulos: castellano.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Manga Films S.L.**
- PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Si cuando vean las secuencias de **México** piensan que «vaya DVD» déjenles que les cuente, como ya les decía arriba, que **Soderbergh** ha querido hacer uso de todo tipo de lenguaje. Así que las texturas espesas, los colores sepias, el grano grande y borroso de un **México** confuso, nos está diciendo algo. La luz de **EE.UU.** brilla «en exceso».

La Tormenta de Hielo









En el Featurette podrás oír las impresiones de los actores de la película...



así como las del director, Ang Lee, famoso ahora por su Tigre y Dragón.

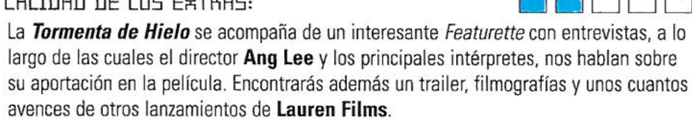


Como suele ser habitual, Lauren ha incorporado diversas fichas y filmografías.

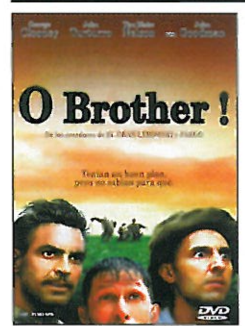


Mucho antes de revolucionar y dignificar el cine de artes marciales con *Tigre y Dragón,* **Ang Lee** ya se había consagrado en la cinematografía a nivel mundial con joyas de la talla de *El banquete de Bodas* o *Sentido y Sensibilidad.* En ***La Tormenta de Hielo*** adapta el *bestseller* de **Rick Moody**, sobre la desintegración moral de una acomodada familia en la américa de 1973, en la que una tardía revolución sexual empezaba a sacudir los cimientos de la clase media. Sorprendentemente crítica y dura en algunos momentos, obtiene sus mejores dividendos del gran trabajo de interpretación de **Kevin Kline**, **Sigourney Weaver** y **Joan Allen**. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  La ***Tormenta de Hielo*** se acompaña de un interesante *Featurette* con entrevistas, a lo largo de las cuales el director **Ang Lee** y los principales intérpretes, nos hablan sobre su aportación en la película. Encontrarás además un trailer, filmografías y unos cuantos avences de otros lanzamientos de **Lauren Films**.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano 5.1, catalán mono, inglés 5.1.
  Subtítulos: castellano.
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Lauren Films**
- PRECIO: 2.995 Ptas./18 Euros
- VALORACIÓN: ■■■□□
  Como bien la define el crítico norteamericano **Leonard Maltin**, ***La Tormenta de Hielo*** es una de esas películas que uno admira, aunque no acabe de gustarte. No en vano, **S. Weaver** recibió el Globo de Oro a la mejor actriz secundaria y **James Schamus** ganó el premio al mejor guión en el festival de **Cannes** por este *film.*



O Brother!



Particular tributo de los hermanos **Coen** al genio de **Homero** y las aventuras de **Ulises**. Dirige **Joel Coen** aunque el guión lo firman tanto él como su hermano **Ethan**. Con un **George Clooney** que deja su glamouroso pasado para meterse en la piel de un presidiario fugado junto con **John Turturro** y **Tim Blake Nelson**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Como en otras ocasiones, decirles que no hay comentario posible ya que no hay extras que valorar. Lástima, una producción **Coen** siempre tiene curiosidades.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (Dolby Surround). Inglés, alemán e italiano (5.1). Subtítulos: Inglés, alemán, árabe, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
A ritmo de banjo sureño de los años 30 llega esta película, que como todas las ideas de los **Coen**, hace su particular crítica del mundo. En esta ocasión la falta de escrúpulos del mundo político, o incluso lo absurdo del fenómeno fan. Ni el KKK se libra de una burla. Todo ello con cortinillas que recuerdan el cine de la época y ambientación propia que gana en el formato DVD.

2013 Rescate en L.A.



John Carpenter y **Kurt Russell** recuperaron a **Serpiente Plissken**, protagonista de 1997: *Rescate en Nueva York*, para esta secuela, de estructura similar y en la que podrás encontrar toda la acción y humor típicos del cine del maestro **Carpenter**. Atentos a los cameos de gente como **Peter Fonda** o **Bruce Campbell**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Sólo incluye el trailer de cine original.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, italiano (todos 5.1). Subtítulos: castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués y Eslovaco.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
El gran acierto de **Carpenter** en esta película ha sido rescatar el espíritu de cómic transgesor de *Rescate en Nueva York*, aunque eso implique unos efectos especiales un tanto cantosos y escenas tan inverosímiles como memorables (la ola gigante, la competición de baloncesto...). La película ideal para aquellos que quieran disfrutar de un buen rato, sin otras pretensiones.

Rocky & Bullwinkle



El propio **Robert de Niro** (que se reserva el papel de villano) fue el principal impulsor de esta comedia basada en la popular serie de dibujos de los 60. Gracias a la magia de **Ind. Light & Magic** el alce **Bullwinkle** y la ardilla **Rocky** vuelven a enfrentarse a los incompetentes **Boris** y **Natasha** (**Jason Alexander** y **René Russo**). **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Trailer original de cine, notas de producción, filmografías,extras para DVD-ROM y entrevistas a los actores y a la viuda del creador de la serie, **Jay Ward**.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, italiano (todos 5.1). Subtítulos: inglés, francés y árabe.

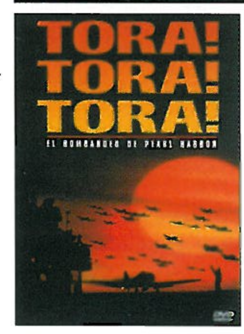
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Serie de culto en **EE.UU.**, ***Rocky & Bullwinkle*** tiene el *handicap* de no ser muy conocida en **España** (pese a haber sido emitida por C+ hace algunos años). Es la mejor, hasta el momento, de las películas (*George de la jungla*, *Dudley Do-Right*). basadas en las míticas series de dibujos de **Jay Ward**. Ofrece algunos *gags* visuales muy divertidos, y los *FX* son geniales.

Tora! Tora! Tora!



Lejos del patriotismo barato que propugna la inminente *Pearl Harbour*, ***Tora! Tora! Tora!*** es la fiel recreación del ataque japonés que propició la entrada de **EE.UU.** en la 2ª. G. Mundial. Rodada por un equipo japonés y otro americano, ofrece una visión del suceso desde los dos bandos. Oscar a los mejores efectos visuales en 1970. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
El DVD ofrece la posibilidad de seguir la película comentada (en inglés con subtítulos en castellano) por el historiador **S. Galbraith** y el director, **R. Fleisher**.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 2.0 Surround, inglés 4.1. Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas./24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Magníficamente documentada, ***Tora! Tora! Tora!*** entusiasmará a los estudiosos de la Segunda Guerra Mundial, gracias a la intachable fidelidad con que reproduce todos los sucesos anteriores al ataque (con nombres y fechas) y las espectaculares imágenes de los *zeros* bombardeando el puerto (todo con maquetas y aviones reales, sin ordenadores de por medio).

El día más largo



Crónica del día más esperado en cualquier guerra, en este caso la Segunda Gran Guerra del siglo pasado: el último del conflicto. Película extensa con reparto de lujo (**John Wayne**, **Sean Connery**, **Robert Mitchum**, **Henry Fonda**, **Rod Steiger**, etc.). Historia contada en blanco y negro cuya adaptación ideal es en DVD. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
El disco adicional de la adaptación de esta cinta firmada por **Andrew Marton** y **Bernhard Wicki**, ofrece un documental sobre el día D. Toca lección de historia.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano (Dolby Surround). Inglés (Dolby Digital 5.1). Subtítulos: castellano, inglés, alemán, italiano, holandés.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■
Edición de un clásico bélico muy bien narrado que consigue crear tensión aún sabiendo quién ganará gracias a la construcción de personajes. Dos discos y una buena combinación calidad-precio para este producto. De nuevo es el formato digital el que nos hace recordar las grandes producciones que utilizan de inspiración muchos filmes aún por estrenar en pantalla.

Patton



George C. Scott será siempre ***Patton***. Magistral interpretación para una particular película de guerra al servicio del retrato personal de uno de los protagonistas del siglo XX. En este *film* se ha reconocido, cosa rara, hasta el guión. ¿Será por la posterior fama como director de uno de los coautores (**Coppola**)? **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
De nuevo en una adaptación, un segundo disco nos permite disfrutar tranquilamente de todos los secretos de producción y de la música de **Goldsmith**.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español 2.0, inglés 5.1. Subtítulos: inglés, español.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 3.995 Ptas./24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■
Retrato de la Segunda Guerra Mundial en la zona geográfica quizá menos retratada por el cine. Magníficos exteriores en **África** y en zonas del sur de **Europa** que sirven como marco peculiar para colgar el retrato de un *yanki* de pura cepa. La banda sonora creada por **Jerry Goldsmith** e interpretada con filarmónica incluida (orquesta, por supuesto) bien vale un DVD.









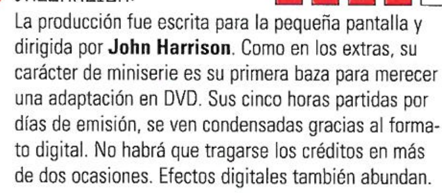
Dune: La Leyenda



Hablamos de la adaptación de una miniserie de televisión de origen europeo. Pretende captar todos esos detalles de la densa novela de **Frank Herbert** que la película de **Lynch**, por cuestión espacial, se dejó en el tintero. Cuenta con el conocido **William Hurt**. Desiertos, gusanos gigantes, especia, magia. **I.G.**

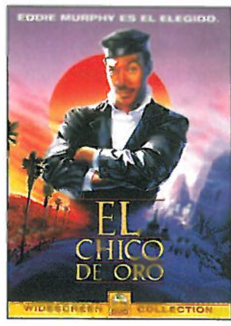
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Pocas ocasiones tendremos de ver los secretos de las producciones en y para televisión, la escasez, como el agua en **Arrakis**, suma valor a sus contenidos extras.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, italiano 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y portugués.



■ TIPO DE DVD: DVD 9
■ COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**
■ PRECIO: 3.995 ptas./24,01 Euros
■ VALORACIÓN: ■■■■□
La producción fue escrita para la pequeña pantalla y dirigida por **John Harrison**. Como en los extras, su carácter de miniserie es su primera baza para merecer una adaptación en DVD. Sus cinco horas partidas por días de emisión, se ven condensadas gracias al formato digital. No habrá que tragarse los créditos en más de dos ocasiones. Efectos digitales también abundan.

El Chico de Oro



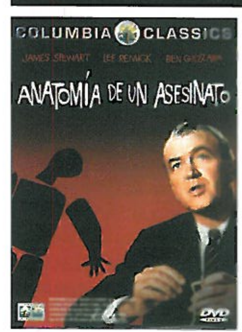
Eddie Murphy estaba en pleno apogeo de su carrera cuando protagonizó esta comedia con toques de aventura, en la que podemos encontrar algunos momentos impagables, como la entrada de **Murphy** al templo de los lamas tibetanos. **Charles Dance** (Alien 3) da vida al villano, un demonio con apariencia humana. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Es una pena que sólo incorpore el trailer original de cine.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano estéreo surround, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, croata, hebreo, italiano, portugués y eslovaco.

■ TIPO DE DVD: DVD 5
■ COMPAÑÍA: **Paramount Home Video**
■ PRECIO: 3.995 ptas./24,01 Euros
■ VALORACIÓN: ■■■□□
Una de las películas más divertidas de la filmografía de **Eddie Murphy** (quizá la mejor al margen de las que rodó bajo las órdenes de **John Landis**). El toque de aventura y los efectos especiales de **Ind. Light & Magic** (algo rudimentarios para los gustos actuales, pero estamos hablando de un *film* de 1986) se complementan a la perfección con elementos de comedia.

Anatomía de un asesinato



Historia audiovisual en la que no sobra ni una palabra ni una imagen a cargo de **Otto Preminger**. **James Stewart** es un avispado abogado que debe defender a un vengativo marido, **Ben Gazzara**, acusado por un jovencísimo fiscal, **George C.Scott**, de asesinar al que violó a su bella esposa, **Lee Remick**. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Pueden parecer escasos, pero teniendo en cuenta el año de la película (1959) parece haberse hecho todo lo humanamente posible por conseguirlos.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán, italiano. (mono) Subtítulos: castellano, inglés, francés, danés, alemán, holandés, árabe, checo.

■ TIPO DE DVD: DVD 9
■ COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video**
■ PRECIO: 3.995 Ptas./24,01 Euros
■ VALORACIÓN: ■■■■■
El DVD al rescate de los grandes clásicos del cine. En esta ocasión una de juicios en la que echamos de menos persecuciones imposibles, testigos indestructibles, explosiones multicolor, sexo incontrolable... ¿o no? Un ejercicio aparentemente sencillo para un director, **Otto Preminger**, que luego haría producciones tan grandiosas como *Exodo* (1960) o *El Cardenal* (1963).

Diccionario de términos

por <<José Burdiel>>

Audio

Dentro de los formatos digitales de audio, dos sistemas se han convertido en el *standard* del mundo del DVD:
DOLBY DIGITAL (AC3) y DTS.
El primero, desarrollado por los laboratorios DOLBY, dispone de una amplia variedad de posibilidades:

MONO: El sonido se codifica a través de un solo canal central (este tipo es el más utilizado en películas antiguas).

ESTÉREO: El sonido se codifica a través de 2 canales: izquierdo y derecho.

SURROUND: Este tipo codifica fuentes de 2 canales de sonido (como por ejemplo un reproductor VHS) en hasta 4 canales de reproducción.

5.1: A través de un decodificador digital, podremos disfrutar de hasta 6 canales de audio independientes (Delanteros derecho e izquierdo, Central, Traseros derecho e izquierdo y *Subwoofer*), para disfrutar de un sonido perimétrico similar al que encontraremos en una sala de cine.

5.1 EX: El sistema de codificación estrella de DOLBY. Con él, a los anteriores canales citados anteriormente, se une la incorporación de un canal central trasero y convierte a este sistema en la mayor aproximación del DOLBY al DTS.

DTS (Digital Theatrical System)
Este sistema de codificación fue creado por los estudios **Universal** y aprovecha 5 canales de sonido con un formato 3/2 (3 delanteros y 2 traseros) y con el que a través de un decodificador digital que incorpore DTS, podremos disfrutar de la mejor calidad de sonido doméstico.
Atención: No utilizar nunca el DTS con la entrada analógica del decodificador, porque puede causar daños a los altavoces.

Vídeo

RELACIÓN DE PANTALLA
(4:3, 16:9, 1:85...)
Es el aspecto que presenta la imagen en nuestra pantalla de televisión y depende de la relación entre la altura y la anchura de la imagen, en consideración al aspecto que presenta en una pantalla de cine.

Conexiones

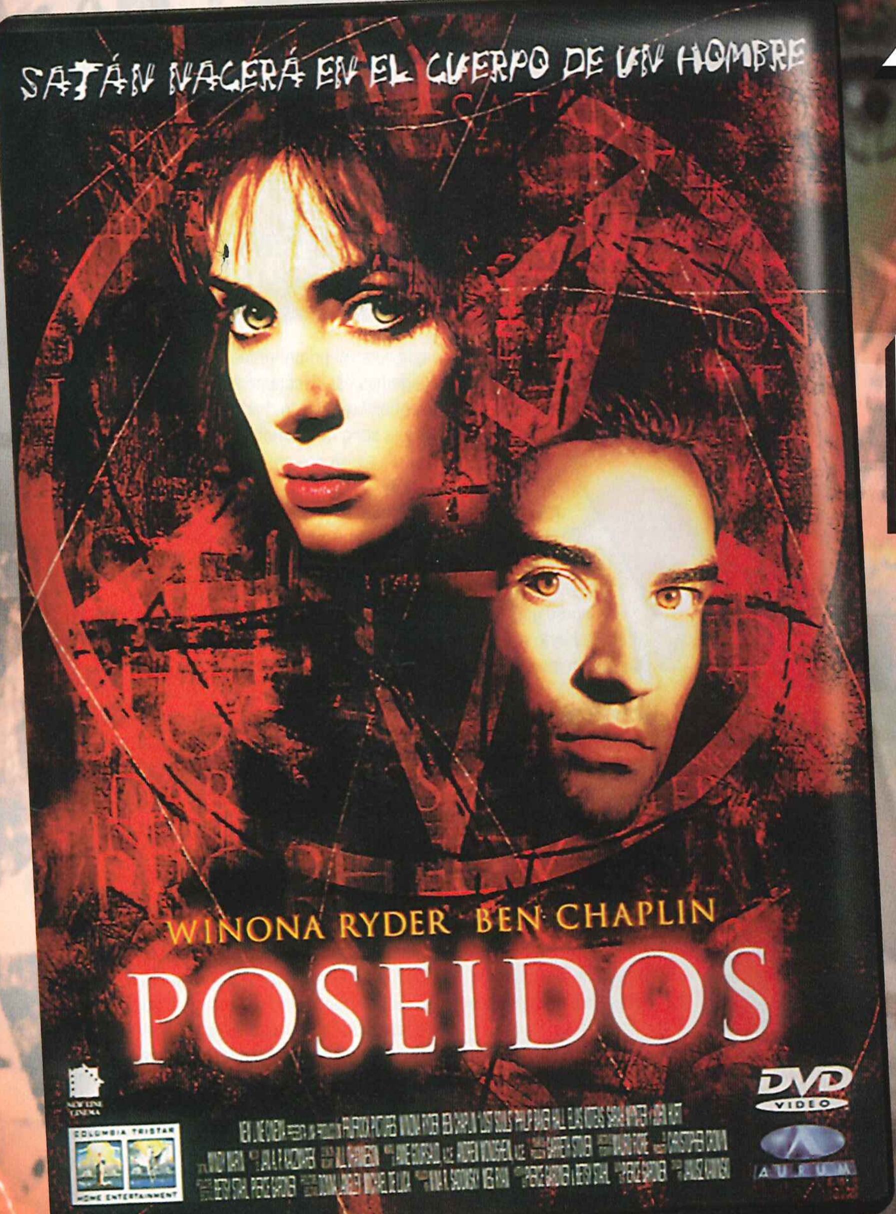
VÍDEO COMPUESTO
Combina 3 canales de color: rojo, verde y azul (RGB) más un sistema de sincronización de color.

S-VHS
Dos Canales separados de luminosidad y color. Su calidad es superior a la del vídeo compuesto.

RGB
Tres canales de vídeo independientes: rojo, verde y azul que dan una alta calidad de imagen.

sorteamos





Columbia TriStar Home Video y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir una de las 25 películas en DVD Poseídos. Para conseguirla, sólo tienes que enviarnos el cupón adjunto con todos tus datos completos antes del 1 de Agosto a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre: «Concurso Poseídos»

«CONCURSO POSEIDOS»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << Rafa Notario >>

Garijo Mambrú

enred@dos

Garijo Mambrú es el grupo que más está dando que hablar en la bulliciosa escena de Rock Independiente nacional. Su primer single *In The Air* es la canción más descargada de Internet. Ahora editan su primer álbum, **Physis**.

entrevista

P- Hemos leído que sois «el primer grupo surgido de **Internet** en **España**». ¿Qué significa eso exactamente?

R- Pues que en septiembre pasado, hartos y aburridos de darnos de cabeza contra una serie interminable de puertas cerradas, decidimos colgar nuestras canciones en un portal (en este caso **GPSmusic.com**). Al cabo de dos semanas, se puso en contacto con nosotros un señor que resultó ser el productor **Paco Trinidad**. Poco más tarde, estábamos entrando en el estudio de grabación.

P- *In The Air* es, en estos momentos, la canción más descargada de la Red en nuestro país. Se habla de más de 30.000 descargas...

R- Seguro que el hecho de que la descarga sea gratuita ha influido (risas). Pero lo cierto es que nuestra compañía ha hecho un esfuerzo para situar la canción en los principales portales y la acogida está siendo espectacular.

P- ¿De dónde salís vosotros? ¿Cómo se forma el grupo?

R- Todos hemos formado parte de varios proyectos en el pasado. **Garijo Mambrú** se formó en el local de ensayo. **Choupi** (bajista) y yo nos pusimos a componer juntos, sin grandes pretensiones... y nos gustó lo que salía, así que empezamos a buscar la gente adecuada, con un gusto parecido al nuestro.

P- ¿Y cuáles son esos gustos comunes?

R- Bastante dispares, la verdad, y creo que es una de las mejores cosas que tiene este grupo. Escuchamos de todo, nos gusta la música y está claro que en todos los estilos hay maravillas y cosas horrorosas.

P- ¿Por qué cantáis en inglés? ¿Por qué no en castellano o gallego?

R- Casi todos hemos estado anteriormente en grupos que se expresaban en castellano. Sin embargo, cuando surgió este proyecto, nos pareció buena idea cantar en inglés. No hubo una razón en particular, simplemente nos gustó la sonoridad para nuestro estilo de música. No creo que ser gallegos y cantar en inglés sea ninguna herejía.

P- ¿Son importantes las letras de las canciones?

R- La música de una canción está hecha para apoyar el texto que contiene. Es el «vestido» de la voz. Si la letra no dice nada,la canción será eso mismo, nada.

P- ***Physis*** se beneficia de la experiencia del productor **Paco Trinidad**, curtido en mil batallas. ¿Cómo ha funcionado la química entre un grupo novel como vosotros y un tipo con tanta veteranía como **Paco**?

R- Trabajar juntos nos ha hecho, sobre todo, amigos. Y contar con la experiencia de **Paco** ha sido un lujo.

P- ¿Estáis contentos con el resultado final?

R- Más que contentos. Estamos orgullosos de lo «guapo que salió el niño».

P- ¿Qué esperáis de este disco?

R- Teniendo en cuenta que nos hemos dejado «las carnes», esperamos todo lo posible. Aunque nos conformamos con poder seguir haciendo discos

P- Se habla mucho de vuestro directo. ¿Qué tenéis que no tienen los demás?

R- Eso yo no lo se... quizás que terminamos todos los conciertos completamente desnudos, vocalista incluida (risas). En serio, los que vengan a vernos podrán comprobar como perdemos 3 Kilos en hora y media.

P-Para terminar, ¿cuáles son vuestros proyectos inmediatos?

R- Presentar ***Physis*** en directo en tantos lugares como sea posible. Y ya después, lanzarnos directamente a la conquista del Universo...

<Los que vengan a vernos comprobarán como perdemos 3 Kilos en hora y media>

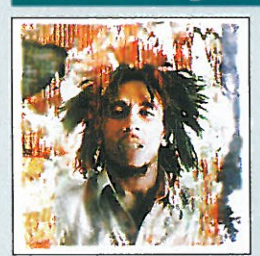
GARIJO MAMBRÚ
P H Y S I S

■ TÍTULO: **Physis**

■ COMPAÑÍA: **Bajamusic**

Physis es, ante todo, una deslumbrante colección de canciones de alto contenido emocional. Partiendo del Pop Rock de guitarras, **Garijo Mambrú** imprime a sus creaciones un inconfundible sello personal que viene definido por la impresionante voz de su cantante, **Xisela Gurriarán**, y el imaginativo tejido guitarrístico con que revisten sus melodías. Es duro resaltar algún tema, aunque resultan especialmente llamativas *My Wall*, autentico himno Pop, la furiosa *All Ends*, la travesura de *Nothing* y *I'll Be Alone* y, sobre todo ese temazo, primer éxito de la Red en nuestro país que es *In The Air*. Atentos, porque estos chicos prometen de verdad.

Bob Marley & The Wailers

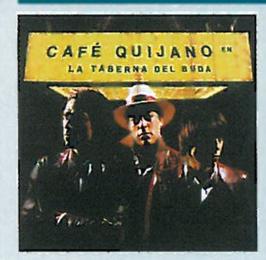


■ TÍTULO: **One love: The very Best of Bob Marley**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Poco se puede agregar a todo lo dicho ya acerca del inmenso talento que **Robert Nesta Marley**, mundialmente conocido como **Bob Marley**,desplegó en su corta pero prolífica carrera. Esta nueva recopilación incluye 20 temas clave de su titánica obra, en estricto orden cronológico: *Stir It Up, Get Up, Stand Up, I Shot The Sheriff, No Woman No Cry*... Clásicos absolutos de la música popular del siglo XX, canciones que han sido adoptadas como propias por gentes del mundo entero. Que dejaron huella. Y resulta realmente gratificante comprobar como la leyenda del «León de Judá» crece constantemente cada día que pasa.

Café Quijano



■ TÍTULO: **La Taberna de Buda**

■ COMPAÑÍA: **Wea**

Ni medio milímetro se apartan los leoneses **Café Quijano** en este ***La Taberna Del Buda*** de los presupuestos musicales y estilísticos que tantos éxitos les vienen reportando. Esto es, «buen rollito» latino con aproximaciones al Ska, al Bolerazo sentimental, al Reggae y a la música brasileña e historias llenitas de mujeres peligrosas, garitos de mala muerte, ron, sudor y calor. Se intuyen varios éxitos: *Nada de Ná*, nuevo retrato de hembra brava, *La Taberna Del Buda* y *Otra Vez (Pena De Mi)*, incluida en dos versiones diferentes (una de ellas a dúo con **Olga Tañón**) son las mas evidentes. El verano es suyo.

The Wings

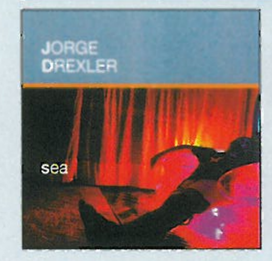


■ TÍTULO: **Wingspan**

■ COMPAÑÍA: **Emi**

Es del todo necesario aclarar que **Wings** fue la banda que formó **Paul McCartney** inmediatamente después de la turbulenta separación de los Cuatro Fabulosos. **The Wings** disfrutaron de una larga y fructífera carrera durante los 70 y los 80, consiguiendo un buen puñado de éxitos por el camino. ***Wingspam*** recoge 40 de las mejores canciones del grupo, seleccionadas por el propio **Paul**. Ni que decir tiene que aparecen la practica totalidad de los *hits* del grupo (*Mull Of Kintyre, Live And Let Die, With A Little Luck*...) junto con otros temas, que harán las delicias de los fans de **Sir Paul McCartney**.

Jorge Drexler



■ TÍTULO: **Sea**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

Nuevo lanzamiento del cantautor uruguayo afincado en **España, Jorge Drexler**. Compositor de reconocido prestigio, sus canciones han sido interpretadas por figuras de la talla de **Ketama**, **Pablo Milanés** o **Miguel Ríos**. Sus propios discos, sin embargo, no han alcanzado hasta la fecha la repercusión comercial que el artista merece. Y quizá este ***Sea*** contribuya a cambiar tal situación. **Jorge Drexler** ha vestido sus melodías con los ropajes electrónicos mas *chic*, las ha perfumado con aromas de Candombe, Flamenco y Bossa Nova y, finalmente,nos las envía provistas de un alma de guitarra de palo.

Los Delinqüentes

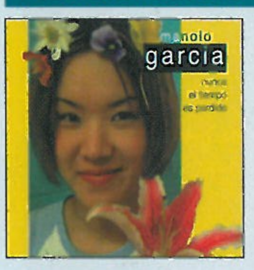


■ TÍTULO: **El sentimiento garrapatero que...**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

¡Pero qué falta le estaba haciendo al Nuevo Flamenco un disco como el que han hecho **Los Delinqüentes**! Porque, digámoslo de un tirón, empezábamos a andar ya pelín empachados con tanto alhelí, tanto romero verde y tanto clavel colorao. Menos mal que ya están aquí para meter marchita. Y para recordarnos, de camino, aquella música mestiza, bullanguera, callejera, descará, calentorra, malhablada y porrera que convirtió en leyendas a **Pata Negra**, **Veneno** y **Los Chunguitos**. Pura Rumba Flamenca aliñaíta con gotas de Raggamuffin, Tanguillos, Blues, Salsa y hasta Punk, hirviente de color, vidilla y golfería.

Manolo García



■ TÍTULO: **Nunca el tiempo es perdido**

■ COMPAÑÍA: **BMG-Ariola**

¿Cuántos cientos de miles de copias se despacharán de este nuevo trabajo de **Manolo García**? Pues muchos, muchos, muchos, ténganlo por seguro. Porque ***Nunca El Tiempo Es Perdido*** cautivará sin remedio al insospechadamente numeroso clan de adoradores del **Último De La Fila** y las posteriores aventuras de su excantante. No se complica la vida **Manolo**: instrumentaciones simples, bajos, guitarras, percusiones morunas, ocasionales arrebatos de furia guitarrera, algún que otro delirio cibernético... y (lo más importante) esas canciones que el pueblo llano se aprende a la primera.

Marillion

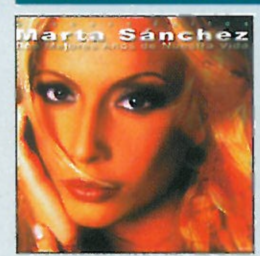


■ TÍTULO: **Anorakphobia**

■ COMPAÑÍA: **Emi**

Definitivamente, **Marillion** pegan, con este ***Anorakphobia***, un sonoro portazo a sus largos años como abanderados del Rock Sinfónico a la vieja usanza. Inevitablemente, quedan momentos que traen a la mente el recuerdo de los días del glorioso pasado (*When I Met God*), pero, considerado en su conjunto, **Anorakphobia** se encuentra más cercano al Funk alucinado de **Stone Roses** (*Quartz, The Fruit Of The Wild Rose*) y, en general, al Brit-Pop. Es de agradecer la búsqueda de nuevos caminos propios en canciones como *This Is The 21st Century*, ciertamente lo más llamativo del álbum.

Marta Sánchez



■ TÍTULO: **Grandes éxitos: Los mejores años de...**

■ COMPAÑÍA: **Mercury-Universal**

Sépanlo ustedes: **Marta Sánchez** es bastante más que una rubia espectacular. Tras su curvilíneo y deslumbrante aspecto, nuestra diva favorita esconde no sólo una dúctil y agradable voz (dotada, además, de ciertas inflexiones negroides), sino también la astucia y el buen gusto de rodearse de colaboradores de excepción (**Slash**, **Andrea Bocelli**, **Nile Rodgers**...) que le han proporcionado a sus discos un suplemento de prestigio, glamour y proyección internacional. Este doble **Grandes Éxitos** recoge los más destacados momentos de su carrera y añade algunos de los más espectaculares remixes de baile.

Melón Diésel



■ TÍTULO: **Hombre en el Espejo**

■ COMPAÑÍA: **Epic**

Melón Diésel consiguió de manera sorpresiva unas ventas en **España** superiores a las 200.000 unidades, logradas, en buena medida, gracias a unas canciones (en castellano) y un sonido que navegaban entre las aguas del Brit-Pop de última generación y el Pop español de toda la vida (con cierto regustillo italiano, cortesía de su cantante **Dylan Ferro**). Ante el serio compromiso que supone su segundo álbum, **Melón Diésel** opta en ***Hombre En El Espejo*** por la apuesta a fondo por su veta más hispana y la potenciación de su sonido a todos los niveles (**Nigel Walker** en la producción). Repetirán éxito.

Breves

■ ¡Cómo nos alegramos del éxito del nuevo disco del hispano-marroquí **Hakim**! ***Entre Dos Orillas*** ya está en el nº 36 de la lista de súper-ventas. Y subiendo. Enhorabuena, «mostro».

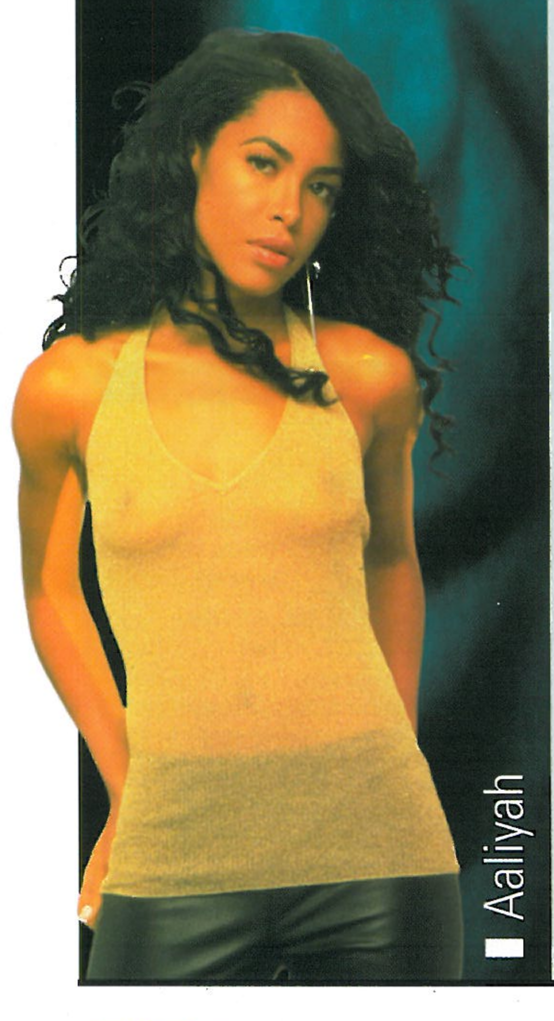
■ *We Need A Resolution* es el título del single de adelanto del nuevo álbum de la cantante de Soul **Aaliyah**, que se editará en nuestro país el próximo 16 de julio.

■ El rockero cubano **Athanai** continúa con su **Gira Madrileña 2001**, que le ha llevado a muchos de los templos de la música en directo de la Villa y Corte. Café de Berlín, Cardamomo, Libertad 8, Capote... Si tienes oportunidad, no te lo pierdas. Consejo de amigo.

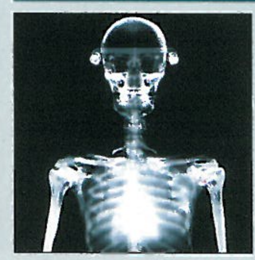
■ El pasado 11 de Junio se editó el «nuevo disco» de **Alejandro Sanz**, ***El Alma Al Aire. Edición Especial***, que incluye su último trabajo ***El Alma Al Aire*** y un CD extra en el que se pueden encontrar los temas fruto de su colaboración con el grupo irlandés **The Corrs**.

■ Nuestra latina favorita ¡¡nos visita!! **Jennifer López** vendrá a España durante el próximo mes de julio para hacer promociones diversas. Aquí te esperamos, prenda.

■ El nuevo disco de **Faithless** se titula ***Outrospective*** y está a la venta desde el 18 de junio. En esa misma fecha el grupo actuará en directo en la Sala Bikini de **Barcelona**. Al día siguiente estarán actuando en **Madrid**, Sala Arena.


■ Aaliyah

Orbital



■ TÍTULO: **The Altogether**

■ COMPAÑÍA: **Wea**

The Altogether es ya el sexto álbum de **Orbital**, uno de los grupos más influyentes de la música electrónica a lo largo de los últimos diez años. Y puede decirse que el dúo formado por los hermanos **Paul** y **Phil Hartnoll** no ha perdido ni pizca de su bien conocida capacidad de sorprender y -por momentos- apabullar al Technohead más curtido. En **The Altogether** hay *samples* de *Tool*, *Cramps* y *Ian Dury*, brutalidad «makinera», ambientes opresivos y hasta Tecno Pop con resabios «ochenteros». Once piezas musicales inusualmente diversas entre sí, con unos **Orbital** decididos a no respetar barreras ni convenciones. En su línea.

Quique González



■ TÍTULO: **Salitre 48**

■ COMPAÑÍA: **Polydor Universal**

Se hace difícil colgarle a **Quique González** las etiquetas de rigor. Demasiados guitarrazos para un cantautor y textos en exceso complejos para un rockero. ¿Entonces? Pues eso precisamente: ***Salitre 48*** podría ser el primer disco de la Historia de Pop Rock «de autor», ¿me siguen? Sonido de impronta eléctrica, letras muy cuidadas sobre casas, calles, ciudades, abandonos y soledades, con la sombra de **Antonio Vega** siempre cercana. **Carlos Raya** en la producción y la inestimable colaboracion de **José Nortes (The Bolivians)** aportan el necesario empaque sonoro a este nuevo trabajo de este joven artista madrileño.

R.E.M.



■ TÍTULO: **Reveal**

■ COMPAÑÍA: **Wea**

Para gran regocijo de su legión de fieles, **R.E.M.** han dejado aparcado el giro electrónico-experimental que emprendieron con su anterior trabajo (*Up*), para regresar a su tradicional sonido «orgánico». Canciones como *She Just Wants To Be* o *Beat A Drum* nos remiten de inmediato a los **R.E.M.** de los primeros tiempos, si bien en otras, especialmente *The Lifting* y *I've Been High*, asoma de nuevo la fascinación por la imaginería electrónica. En palabras del propio **Michael Stipe**, ***Reveal*** es «un disco cálido y tranquilo». Una vez mas, **R.E.M.** Siempre iguales, siempre distintos.

The Simpsons



■ TÍTULO: **Sing the Blues**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Reedición del álbum que la familia Simpson grabó a principios de los 90, coincidiendo con el momento de máximo apogeo de la serie en U.S.A. Y ¡mosquis! resulta un auténtico placer reencontrarnos con las habilidades de Bart para el Rap o el R'N'R, lo requetebién que se le da a Homer eso del Blues, el pedazo de estrella del Soul que se esconde tras la sosegada Marge, la intensa debilidad de Lisa por el Jazz y lo mucho que le gusta la percusión a la pequeña Maggie. Invitados de postín, claro: **Buster Pointdexter (AKA David Jo Hansen)**, **BB King**, **DJ Jazzy Jeff**, **Dr John**... ¡¡Ahora sí que van a rabiar los Flanders!!

Weezer



■ TÍTULO: **Weezer**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

En 1996 **Weezer** aparecieron como un auténtico huracán en el panorama del Rock alternativo norteamericano con su album *Pinkerton*. Cinco años más tarde, **Weezer** salta de nuevo a la palestra con un nuevo trabajo rebosante de misiles Pop que apuntan directamente a tu corazón. Su fórmula es simple pero efectiva: guitarras desbocadas con el volumen al tope, melodías agridulces llenas de magia adolescente y el espíritu de inocencia y rebeldía del mejor Rock'N'Roll. Algo así como **The Beach Boys**, **The Ramones**, **Buddy Holly** o **Jonathan Richman**, pero en el 2001.

Westlife



■ TÍTULO: **Coast to Coast: Nueva Edición**

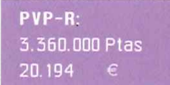
■ COMPAÑÍA: **BMG-RCA**

Locura es lo que tienen las nenas británicas con **Westlife**. Tal es la demanda de productos con la firma del quinteto, que su compañía discográfica ha decidido poner en el mercado esta edición especial de su segundo disco ***Coast To Coast***, que ofrece numerosas sorpresas que harán las delicias de sus arrebatadas seguidoras: dos temitas en castellano, *En Ti Dejé Mi Amor* y *Con Lo Bien Que Te Ves*, versiones de **Abba** (*I Have A Dream*), **The Temptations** (*My Girl*) y variados remixes de sus singles más punteros. Van dos millones de copias de ***Coast To Coast*** vendidas en todo el mundo. Y sumando.

por << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  2.198 CC.
- POTENCIA
  147 CV.
- ACELERACIÓN 0/100
  8,8 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  218 KM/H.
- PESO
  1.298 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  12 L/100
  EXTRAURBANO
  6,3 L/100
  MEDIO
  8,4 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.267 MM.
  ALTO: 1.390 MM.
  ANCHO: 1.709 MM.
  MALETERO: 460 L.


PVP-R:
3.360.000 Ptas
20.194 €



















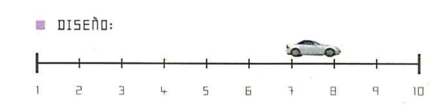
O P E L

ASTRA COUPÉ B.E. 2.2

Diseño exclusivo y potencia a cualquier régimen



- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



125, 147 y 190 cv son las diferentes potencias que ofrecen los motores que monta **Opel** en la versión **Coupé** de su exitoso **Astra**. El modelo intermedio de 2.2 litros de cilindrada, con el acabado **Bertone Edition**, es el que traemos a estas páginas que, aunque no alcanza la energía del turbo de dos litros, sí que se muestra como un coche dócil y con una progresividad en su entrega de potencia realmente notable. Pero lo primero que destaca del **Astra Coupé** es su estética, gestada en los estudios de **Bertone**, que sin modificar en exceso las líneas maestras del modelo original, posee un aspecto propio que, sobre todo de perfil, recuerda mucho al extinto y precioso **Calibra**. Quizá no sea tan revolucionario como lo fue éste en su día, ni las líneas sean igual de redondeadas, pero mantiene ese aire de exclusividad y elegancia de todo coupé que se precie de serlo. Respecto a sus hermanos de gama, es 34 mm más bajo y 157 mm más largo que las versiones de 3 y 5 puertas, elimina el marco de las ventanillas e incorpora varios detalles exteriores que lo distinguen del resto de modelos **Astra**. En el interior, aunque la base sigue siendo la del modelo original, se ha dado un toque personal al modelo, con la consola central de color gris y un llamativo logo de **Bertone** en la tapa del cenicero. Por lo demás, salvo los relojes en fondo blanco de serie, apenas hay novedades en el salpicadero. Esta ausencia de elementos distintivos se echa de menos en un modelo cuya razón de ser es precisamente ésa, la de erigirse como la versión más exclusiva de la gama, y que en este caso adolece por completo de ellos. La unidad de prueba que nos facilitó **Opel** añadía a su equipamiento de serie la tapicería de cuero, que a pesar de ser más calurosa y resbaladiza (como suele ocurrir), por su excelente gusto y diseño conlleva una ganancia estética que merecería plantearse a la hora de su compra. Además, el extra del techo solar eléctrico, también incluido en esta unidad, hacía de este **Astra Coupé** un coche sumamente atractivo. La imagen del coche, obviamente, a unos les gustará más que a otros, pero de lo que no cabe duda alguna es de su excelente comportamiento. Su considerable cilindrada hace que en todo momento tenga potencia dispuesta a trasladarse a las ruedas en cualquier régimen, y siempre con una suavidad y progresión que, si no nos fijamos en el velocímetro, no nos daríamos cuenta de lo mucho que «tira». Y lo mismo pasa con el sonido. El aislamiento es fantástico, y sólo cuando apuremos las marchas notaremos algo de ruido, aunque nunca llegará a molestar lo más mínimo. Pero en este caso, lo que para muchos son virtudes quizá para otros sean defectos, porque si se busca un coche que «transmita», ésta no es la elección adecuada. Aunque sus prestaciones son fantásticas, su bastidor impecable y su comportamiento siempre efectivo, **Opel** ha querido que este modelo tenga un equilibrio total en cuanto a prestaciones y comodidad en el uso diario. Una armonía perfecta si se quiere contar con cuatro cómodas plazas en un coche que es capaz de correr, y mucho, sin que lo parezca. Sólo su impropia postura al volante (demasiado vertical para ser un coupé) se aleja de lo deseado. Por lo demás, un coche que lo tiene prácticamente todo para disfrutar, y a un precio bastante ajustado respecto a la competencia.

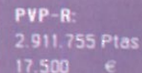






FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.598 CC.
- POTENCIA
  115 CV.
- ACELERACIÓN 0/100
  9,2 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  200 KM/H.
- PESO
  1.050 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  9,0 L/100
  EXTRAURBANO
  5,4 L/100
  MEDIO
  6,7 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.626 MM.
  ALTO: 1.413 MM.
  ANCHO: 1.925 MM.
  MALETERO: 160 L.







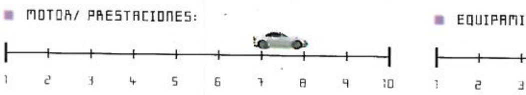
M I N I

http://www.mini.com/es/

MINI COOPER

Calidad, nervio y robustez en pequeñas dimensiones

MOTOR/ PRESTACIONES:



EQUIPAMIENTO:

DISEÑO:

La región de **Umbria**, en el centro geográfico de **Italia**, fue el lugar elegido para la presentación internacional del nuevo **Mini**, que llegará a los concesionarios **BMW** en el próximo septiembre (**Mini** es una marca autónoma dentro del **BMW Group**). **PlayStation 2 RO** estuvo allí, y durante dos días pudimos disfrutar de las virtudes del heredero de uno de los modelos clave de la industria automovilística creado en 1957. La línea del nuevo **Mini** se mantiene inconfundible, y a pesar de la evolución de sus rasgos distintivos, no ha perdido ni un ápice de su marcada personalidad y encanto, que le identifica desde el primer vistazo. El nuevo **Mini** saldrá al mercado inicialmente en dos versiones, **Mini One** y **Mini Cooper**, con diferencias notables tanto en equipamiento como en potencia (90 y 115 cv). En los primeros meses de 2002 aparecerá el **Mini Cooper S**, una pequeña bomba que anuncia nada menos que 163 cv y un cambio de 6 velocidades. El **Cooper** de 115 cv fue el que tuvimos la ocasión de probar en los alrededores de **Perugia**, en un recorrido eminentemente revirado, donde fuimos sorprendidos por las excelentes cualidades dinámicas de este pequeño-gran coche. Si por fuera su diseño le orienta más bien al público femenino, se podría decir que su comportamiento es totalmente masculino, con un chasis impecable y con una robustez impropia de un vehículo de estas dimensiones. Y es que el **Mini Cooper**, además de haber «crecido» medio metro aproximadamente respecto a su predecesor, logra transmitir la sensación de aplomo, rigidez y seguridad inherente a sus parientes **BMW** en todas las circunstancias (poco tiene que envidiar en este aspecto a un serie 3). De esta manera, al volante parecerá que conducimos un coche de superior categoría, gracias también a un motor con nervio, que saca provecho de su caballaje en cuanto sobrepasamos las 4.000 vueltas. Manteniendo la aguja por encima de esta cifra, el aparentemente pacífico **Mini** se convierte en un sorprendente deportivo, noble en todas sus reacciones, que se agarra como una lapa a la carretera y que será capaz de poner en aprietos a modelos de superior cilindrada a poco que el trazado de la carretera se complique. La rumorosidad del motor a ese nivel de conducción es bastante acusada, quizá demasiado, y recuerda en su tono a la del brioso **Cooper** de hace unas décadas. En conducción tranquila la excesiva sonoridad desaparece por completo, lo que unido a la asombrosa habitabilidad del coche, el completísimo equipamiento (aire acondicionado, 4 airbags, ABS, control de tracción, volante de cuero, llantas de aleación de 15", etc.) y el impecable acabado «retro» del interior (con el velocímetro en el centro del salpicadero), convertirán cada viaje en un agradable paseo. De la excelente posición de conducción, sólo la corta banqueta puede criticarse, ya que por sujección y comodidad no existe pero alguno. La increíble amplitud de las plazas delanteras la sufrirán las traseras, aunque no menos que cualquier compacto del mercado y son plenamente utilizables. El maletero obviamente no es su punto fuerte aunque su acceso es bueno, pero la posibilidad de abatir el asiento posterior en dos partes solucionará este inconveniente en los viajes. Respecto al precio, aunque sin duda es caro para ser un **Mini**, se puede decir que es un capricho que vale lo que cuesta.





CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: **All Star Baseball 2002**
- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **7.9**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: El primer título de tan conocido deporte en los **Estados Unidos** une a la espectacularidad típica de esta disciplina un control que te permitirá disfrutar con cada uno de los *Home Runs*.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Aqua Aqua**
- COMPAÑÍA: **S.C.I.**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: La evolución del clásico *Wetrix* llega cargada de novedades, aunque el objetivo del *puzzle* es el mismo: construir presas para evitar que el agua que cae del cielo se pierda por los bordes.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Air Attack Blade´s Revenge**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **5**

VALORACIÓN: En esta nueva entrega los soldaditos verdes se montan en naves aéreas de combate en un *shoot´em up* con todo el sabor de la saga. Jugabilidad y un control simple le diferencian del resto.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Green Rogue**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **6.1**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Tu misión como el indestructible soldado **Omega** es la de penetrar en solitario en las numerosas filas del ejército marrón y hacer los mayores estragos posibles. Acción frenética en tercera persona.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Army Men Sarge´s Heroes 2**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Esta vez controlas a **Sarge** y a la bella **Vikki** a lo largo de variadas misiones en las que deberás emplear algo más que la fuerza bruta para cumplir con tus objetivos encomendados.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Bloody Roar 3**
- COMPAÑÍA: **Hudson Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.9**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: Tercera entrega de la legendaria saga de lucha en 3D que tiene como principal aportación al género el hecho de que sus personajes se transformen en todo tipo de bestias a voluntad.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Crazy Taxi**
- COMPAÑÍA: **Sega**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **5**

VALORACIÓN: Por fin ya está aquí, el simulador de conducción más gamberro del planeta. Toma el camino más rápido, aunque no sea el más seguro, para llevar a tu cliente a su destino y aumentar tu cuenta.



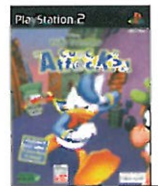
- NOMBRE DEL JUEGO: **Dead or Alive 2: Hardcore**
- COMPAÑÍA: **Tecmo**
- DISTRIBUIDOR: **Sony**
- PUNTUACION: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La lucha más potente aterriza ahora en **PS2**, tras arrasar en otros sistemas. Los luchadores más rudos y las chicas más impresionantes se dan cita en un campeonato a vida o muerte.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Disney´s Dinosaur**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **6.9**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: El último éxito infográfico de la factoría **Disney** convertido en un juego con mucha miga: ayuda a **Aladar** y sus amigos a escapar antes de que el mundo que conocen desaparezca.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Pato Donald Cuac Attack**
- COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: Un plataformas lineal, pero con entorno en 3D muy cuidado, en el que tendrás que guiar a **Donald** en pos de su amada **Daisy** a través de bosques, ciudades y hasta templos precolombinos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Dragon's Lair**
- COMPAÑÍA: **Digital Leisure**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.4**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: Un *cartoon* interactivo clásico que surcó los salones recreativos en la década de los 80. Ayuda al caballero **Dirk** a salvar a la princesa **Daphne** a lo largo de esta aventura en vídeo.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Driving Emotion Type S**
- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.9**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Los magos de los *RPGs* se introducen ahora de lleno en el mundo de los juegos de conducción. Licencias de marcas reales y un estilo muy realista de juego que te enganchará irremisiblemente.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Dynasty Warriors 2**
- COMPAÑÍA: **Koei**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.6**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Ya sea a pie o a caballo, defiende tu territorio a mandobles en la época feudal china. Cientos de enemigos simultáneamente en pantalla no te pondrán las cosas nada fáciles.



- NOMBRE DEL JUEGO: **El Libro de la Selva**
- COMPAÑÍA: **Disney Interactive**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Muévete al ritmo de las canciones más famosas de *El Libro de la Selva*, el gran clásico de **Disney**. Un juego musical diferente, al que sacarás todo el partido con ayuda de la alfombra de baile.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Eternal Ring**
- COMPAÑÍA: **From Software**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Un digno representante de la primera hornada de juegos de rol para **PS2**. Aventuras en una isla misteriosa, a través de una perspectiva en primera persona y con combates en tiempo real.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Evergrace**
- COMPAÑÍA: **From Software**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: Un *Action RPG* en el que podrás elegir entre dos intrépidos aventureros para recorrer un mundo lleno de enemigos. Incluye un sistema de inventario de armas y armaduras en tiempo real espectacular.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Extermination**
- COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **5**

VALORACIÓN: El mejor *survival horror* llega a **PS2** de la mano de una aventura totalmente nueva en la que tendrás que descubrir qué es lo que está acabando con los habitantes de una base en la **Antártida**.



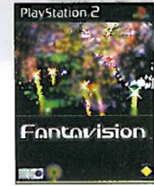
- NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Championship Season 2000**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: **Electronic Arts**, experta en crear sagas sobre diversos deportes, ataca ahora con el gran circo de la Fórmula 1. Licencia oficial y un entorno gráfico de excepción son sus mayores atractivos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **F1 Racing Championship**
- COMPAÑÍA: **Video System**
- DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: La creadora de los juegos de Fórmula 1, que revolucionaron anteriores sistemas, pone ahora todo su saber hacer al servicio de **PS2**. Jugabilidad tanto para jugadores expertos como para novatos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Fantavision**
- COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: El primer *puzzle* que aterriza en **PS2** no podía ser más original. Haz explotar fuegos artificiales en oleadas y observa los maravillosos efectos gráficos. Diversión para uno o dos jugadores.



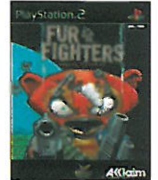
- **NOMBRE DEL JUEGO:** FIFA 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: La saga de fútbol más prestigiosa adquiere su vertiente más espectacular en **PS2**. Con **Mendieta** como estrella invitada, esta entrega reúne lo mejor de todas las anteriores.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Formula One 2001
- **COMPAÑÍA:** Sony C.E.
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.2
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: El rey de los simuladores de Fórmula 1 para **PS2**, gracias a su extraordinario realismo y a su arrolladora jugabilidad. El rugido del gigantesco motor de los monoplazas retumbará en tu salón.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Fur Fighters: Viggo's Revenge
- **COMPAÑÍA:** Acclaim
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 8.3
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: Los muñecos de peluche nunca habían sido tan agresivos. Aunque si es para proteger a sus retoños, todo vale. Un *shoot'em up* en tercera persona con dosis de plataformas y aventura.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Gauntlet Dark Legacy
- **COMPAÑÍA:** Midway
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: El gran clásico de los 80 vuelve con renovadas fuerzas. Un entorno gráfico de lujo, jugabilidad a prueba de bombas y soporte para cuatro jugadores. Seguro que el *multitap* echará chispas.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Gradius III & IV
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** -
- **NÚMERO:** -

VALORACIÓN: Las dos últimas entregas de uno de los matamarcianos por excelencia reunidas en un solo *pack*. Diversión a la antigua para los más nostálgicos o para los que busquen diversión directa.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Gungriffon Blaze
- **COMPAÑÍA:** Game
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: Los *mechas* más imponentes se dan cita en este *shoot'em up* en el que no tendrás ni un segundo de descanso mientras reduces a chatarra los ingenios robotizados más peligrosos.

- **NOMBRE DEL JUEGO:** Heroes of Might & Magic
- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 6.6
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Un título de estrategia medieval que llega a **PS2** después de triunfar en **PC**. Defiende tu castillo de las tropas hostiles y refuerza las tuyas propias con toda clase de criaturas fantásticas.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** International League Soccer
- **COMPAÑÍA:** Taito
- **DISTRIBUIDOR:** Acclaim
- **PUNTUACIÓN:** 8.2
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: El tercer juego dedicado al deporte rey que aparece en nuestro país apuesta por un estilo tradicional y por la perfección en la representación de los rasgos físicos de los jugadores de las selecciones.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** International Superstar Soccer
- **COMPAÑÍA:** Konami
- **DISTRIBUIDOR:** Konami
- **PUNTUACIÓN:** 8.8
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: El único título capaz de rivalizar con la saga *FIFA* se presenta en **PS2** conservando toda la jugabilidad que le hiciera famoso en otros sistemas, pero con un acabado gráfico digno de esta consola.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Kengo Master of Bushido
- **COMPAÑÍA:** Crave
- **DISTRIBUIDOR:** Ubi Soft
- **PUNTUACIÓN:** 8.6
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Como estudiante en un *dojo* durante el período feudal japonés tu misión será la de aprender la severa disciplina basada en el código *Bushido* para convertirte en un experto con la *katana*.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Kessen
- **COMPAÑÍA:** Koei
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 8.7
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Estrategia militar ambientada en la época feudal. Conduce gigantescos batallones de caballería e infantería a través de cruentas batallas que se representan con todo lujo de detalles.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Knockout Kings 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 2

VALORACIÓN: Un nuevo título de los maestros de la simulación deportiva, ahora centrada en el mundo del boxeo. Tan realista que sentirás cada gancho. Las doce cuerdas del *ring* te esperan.



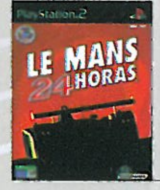
- **NOMBRE DEL JUEGO:** Kuri Kuri Mix
- **COMPAÑÍA:** Empire
- **DISTRIBUIDOR:** Planeta DeAgostini
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 5

VALORACIÓN: Un *puzzle* tan detallado a nivel gráfico como innovador: guía a dos personajes al más puro estilo japonés a lo largo de fases donde deberás demostrar tu habilidad para coordinar sus acciones.



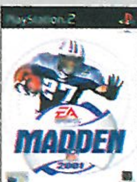
- **NOMBRE DEL JUEGO:** La Fuga de Monkey Island
- **COMPAÑÍA:** Lucas Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: Vuelve el pirata más inútil de todo el Caribe: **Guybrush Trephwood**. La cuarta entrega de sus enrevesadas aventuras nos propone una odisea a lo largo de la **Isla Melee** y sus aledaños.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Le Mans 24 Horas
- **COMPAÑÍA:** Infogrames
- **DISTRIBUIDOR:** Infogrames
- **PUNTUACIÓN:** 8.5
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: La carrera más famosa de resistencia del mundo automovilístico recreada con toda fidelidad para tu **PS2**. Multitud de circuitos (además del propio de **Le Mans**) y tres tipos de vehículos para correr.

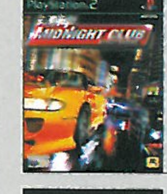


- **NOMBRE DEL JUEGO:** Madden 2001
- **COMPAÑÍA:** E.A. Sports
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **PUNTUACIÓN:** 9.1
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Otra ración de deporte, esta vez protagonizada por el fútbol americano. Con los comentarios del periodista más famoso del otro lado del Atlántico y con el tratamiento gráfico que se merece.

- **NOMBRE DEL JUEGO:** MDK 2 Armageddon
- **COMPAÑÍA:** Interplay
- **DISTRIBUIDOR:** Virgin
- **PUNTUACIÓN:** 7.6
- **NÚMERO:** 4

VALORACIÓN: Un título de acción en tercera persona en la que encarnarás a tres personajes diferentes, cada uno con unas habilidades y un estilo de juego diferentes. La estética te sorprenderá por lo innovador.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Midnight Club
- **COMPAÑÍA:** Rockstar Games
- **DISTRIBUIDOR:** Proein
- **PUNTUACIÓN:** 7.8
- **NÚMERO:** 1

VALORACIÓN: Como el título indica, todas las carreras de este juego se desarrollan bajo la luz de la luna, lo que da lugar a entornos muy espectaculares por el tratamiento de las luces y sombras.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** Moto GP
- **COMPAÑÍA:** Namco
- **DISTRIBUIDOR:** Sony C.E.
- **PUNTUACIÓN:** 9.4
- **NÚMERO:** 3

VALORACIÓN: El simulador que todos los aficionados a las motos de alta competición estaban esperando. Gráficos hiper-realistas y dos tipos de control que se adaptan a la perfección al estilo de cada jugador.



- **NOMBRE DEL JUEGO:** MTV Music Generator 2
- **COMPAÑÍA:** Codemasters
- **DISTRIBUIDOR:** Codemasters
- **PUNTUACIÓN:** 9.0
- **NÚMERO:** 6

VALORACIÓN: Con este título podrás convertirte en todo un creador de música profesional. Con ayuda del *Sampler USB* podrás convertir esa música que te ronda la cabeza en alucinantes composiciones.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

■ NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Hoopz**
■ COMPAÑÍA: **Midway**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: Con **Shaquille O'Neal** de protagonista, aterriza en **PS2** un juego de baloncesto diferente. Partidos de tres contra tres y una jugabilidad a prueba de bombas en unos partidos frenéticos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Rayman Revolution**
■ COMPAÑÍA: **Ubi Soft**
■ DISTRIBUIDOR: **Ubi Soft**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Las plataformas más bonitas que jamás haya visto consola alguna, unidas a un desarrollo de lo más variado y a un sencillo pero eficaz control, dan como resultado un gran juego a todas luces.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Live 2001**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.2**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: El deporte más famoso en los **Estados Unidos** no podía faltar a su cita en **PS2**. Los jugadores mejor pagados del mundo compiten por el anillo, en medio de un apartado técnico brillante.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **RC Revenge Pro**
■ COMPAÑÍA: **Acclaim Studios**
■ DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
■ PUNTUACIÓN: **7.5**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Tras su paso por la hermana menor, llega a **PS2** el título que pone a tus mandos los prototipos de radiocontrol más veloces, y los circuitos con las ambientaciones más fantásticas.



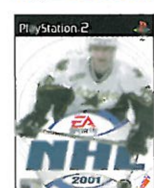
■ NOMBRE DEL JUEGO: **NBA Street**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports BIG**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN: Equipos de tres jugadores compiten en canchas urbanas donde no existe ningún tipo de normas. El baloncesto más *arcade* llega a **PS2** con la presencia de los personajes más estrafalarios.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Ready 2 Rumble Boxing Round 2**
■ COMPAÑÍA: **Midway**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: La segunda parte del juego de boxeo que revolucionó el concepto de este deporte presenta importantes mejoras, como el hecho de competir con algunos personajes famosos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **NHL 2001**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **8.4**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: Ahora le toca el turno al *hockey* sobre hielo, en un título que destaca por el dinamismo y la velocidad a la que se desarrollan los encuentros, así como por las cuidadas animaciones.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Red Faction**
■ COMPAÑÍA: **THQ**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **8.5**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN: En el planeta **Marte** dos facciones rivales luchan a brazo partido por el control. Un *shoot'em up* que presenta un motor gráfico innovador, que nos permitirá destruir partes del escenario a nuestro antojo.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Oni**
■ COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.6**
■ NÚMERO: **2**

■ VALORACIÓN: Un juego de acción que se apunta a la moda de las súper-heroínas capaces de cualquier proeza en pos de cumplir su misión. Perspectiva en tercera persona y ritmo desenfrenado.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Ridge Racer V**
■ COMPAÑÍA: **Namco**
■ DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
■ PUNTUACIÓN: **-**
■ NÚMERO: **-**

■ VALORACIÓN: Toda la jugabilidad y elegancia de la saga de **Namco** al servicio de unos gráficos de ensueño, que recrean a la perfección **Ridge City**, ciudad imaginaria donde se desarrollan las carreras.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Onimusha**
■ COMPAÑÍA: **Capcom**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN: Alucinante aventura en la línea de *Resident Evil* que conducirá a nuestro héroe por los escenarios más terroríficos del Japón feudal, al tiempo que recolecta almas de sus enemigos fantasmas.

■ NOMBRE DEL JUEGO: **Ring of Red**
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **8.3**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN: Una nueva concepción de la estrategia por turnos, ambientada en una ficticia Tercera Guerra Mundial. Los *mechas* más espectaculares combaten para lograr el control global.

■ NOMBRE DEL JUEGO: **Operation Winback**
■ COMPAÑÍA: **Koei**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **8.9**
■ NÚMERO: **5**

■ VALORACIÓN: La conversión mejorada de un juego que se apunta a la moda de la estrategia táctica en los juegos de acción. Como soldado de elite de un cuerpo anti-terrorista deberás hacer frente a duros enemigos.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Rumble Racing**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Games**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **8.6**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN: El *arcade* de conducción más salvaje que puedes encontrar para tu consola. Circuitos enrevesados, velocidad terminal y unos coches que más que correr, vuelan. Los gráficos están a la altura.



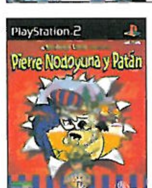
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Orphen: Scion of Sorcery**
■ COMPAÑÍA: **ESP**
■ DISTRIBUIDOR: **Proein**
■ PUNTUACIÓN: **7.5**
■ NÚMERO: **1**

■ VALORACIÓN: De los creadores de *The Granstream Saga* nos llega un original *Action-RPG* que colmará las ansias de los más atrevidos. Combina tu arsenal de hechizos en el fragor del combate.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Shadow of Memories**
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **8.4**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: Una aventura cinemática en la que tendrás que utilizar todo tu ingenio para evitar tu propia muerte a lo largo de varias épocas. De los creadores de *Silent Hill*, con un *engine* gráfico muy cuidado.



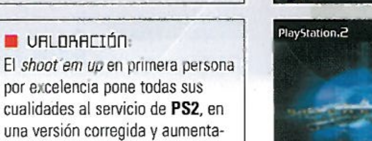
■ NOMBRE DEL JUEGO: **Pierre Nodoyuna y Patán**
■ COMPAÑÍA: **Infogrames**
■ DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
■ PUNTUACIÓN: **9.3**
■ NÚMERO: **6**

■ VALORACIÓN: Todos los personajes de la legendaria serie de animación de los *Autos Locos* están a tu disposición para llevar a cabo las carreras más divertidas, acompañadas de un genial apartado técnico.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Silent Scope**
■ COMPAÑÍA: **Konami**
■ DISTRIBUIDOR: **Konami**
■ PUNTUACIÓN: **8.1**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: Encarna a un francotirador de la policía en un juego de disparo tan revolucionario como divertido. Gracias a un logradísimo efecto *zoom* ningún malhechor estará fuera de tu alcance.





■ NOMBRE DEL JUEGO: **Quake III Revolution**
■ COMPAÑÍA: **E.A. Games**
■ DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
■ PUNTUACIÓN: **9.2**
■ NÚMERO: **4**

■ VALORACIÓN: El *shoot'em up* en primera persona por excelencia pone todas sus cualidades al servicio de **PS2**, en una versión corregida y aumentada de la última entrega para **PC**. Acción y disparos a raudales.



■ NOMBRE DEL JUEGO: **Silpheed**
■ COMPAÑÍA: **Game Arts**
■ DISTRIBUIDOR: **Virgin**
■ PUNTUACIÓN: **9.0**
■ NÚMERO: **3**

■ VALORACIÓN: La secuela del mítico *Silpheed* de **Mega CD** llega a **PS2** conservando gran parte de la mecánica que le hiciera famoso, aunque con un despliegue gráfico a la altura de lo que se esperaba.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Sky Odyssey**
- COMPAÑÍA: **Sony C.E.**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **5**

VALORACIÓN: A través de acantilados, valles, montañas y playas, siente el placer de volar libre mientras practicas las acrobacias más imposibles y los aterrizajes más arriesgados a bordo de modelos míticos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Smuggler's Run**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: Un juego de conducción al margen de la ley y de cualquier tipo de norma. Haz todo lo posible por entregar tu cargamento antes de que los vehículos de las bandas rivales te lo impidan.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Space Ace**
- COMPAÑÍA: **Digital Leisure**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.2**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: El segundo clásico del genio de la animación **Don Bluth** (*Anastasia* y *Titan A.E.*) nos propone una aventura en formato vídeo llena de peligros y enemigos, aparte de las siempre divertidas muertes.



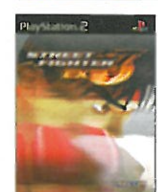
- NOMBRE DEL JUEGO: **SSX: Snowboard Supercross**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports Big**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Sin duda, el simulador de *snowboard* más espectacular jamás creado. Desciende a velocidades de vértigo por unos circuitos de enormes dimensiones mientras realizas las más imposibles piruetas.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Star Wars Starfighter**
- COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: Enfréntate a la Federación de Comercio con todas las naves que hacían su aparición en *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. El mejor simulador/*arcade* se une con una licencia de éxito mundial.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Street Fighter Ex 3**
- COMPAÑÍA: **Capcom**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.5**
- NÚMERO: **3**

VALORACIÓN: El juego de lucha que lo inició todo en su vertiente más espectacular. Increíbles gráficos en 3D y un estilo de juego completamente renovado, con la inclusión de la lucha dos contra dos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Summoner**
- COMPAÑÍA: **Volition**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Un *RPG* clásico en la línea de los *Diablo* de **PC**, sólo que esta vez contarás para ayudarte en las numerosas luchas con los monstruos que invoques gracias a tus poderes mágicos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Super Bombad Racing**
- COMPAÑÍA: **Lucas Arts**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.2**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: Los personajes más reconocibles de *La Amenaza Fantasma* se enfrentan en alocadas carreras a través de entornos que resultarán muy familiares a los fans del *Episodio I*.



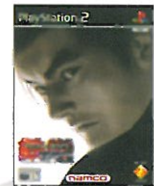
- NOMBRE DEL JUEGO: **Super Bust A Move**
- COMPAÑÍA: **Taito**
- DISTRIBUIDOR: **Acclaim**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Vuelven las pompas más divertidas, esta vez acompañadas de un entorno gráfico muy cercano al dibujo animado clásico. Reúne varias del mismo color y hazlas explotar en cadena.




- NOMBRE DEL JUEGO: **Surfing H3O**
- COMPAÑÍA: **Rockstar Games**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **7.8**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Cumple con este juego tu sueño de surcar las olas más impresionantes a la vez que realizas las más variadas acrobacias a bordo de tu tabla de *surf*. Destaca la representación de las olas.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Tekken Tag Tournament**
- COMPAÑÍA: **Namco**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: El rey de la lucha en 3D nunca se había mostrado con este preciosismo, gracias al motor gráfico de **PS2**. La jugabilidad que siempre ha derrochado sigue estando intacta en esta entrega.



- NOMBRE DEL JUEGO: **The Bouncer**
- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- DISTRIBUIDOR: **Sony C.E.**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **5**

VALORACIÓN: Una obra maestra de los magos del rol, **Squaresoft**, que esta vez se han decantado por un espectacular *beat'em up*. Los gráficos más sorprendentes vistos hasta ahora acompañan a la intensa acción.



- NOMBRE DEL JUEGO: **The Flinstones Viva Rock Vegas**
- COMPAÑÍA: **Toka**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **9.0**
- NÚMERO: **5**

VALORACIÓN: Acompaña a **Pedro**, **Pablo**, **Betty** y **Wilma** en las alocadas carreras que tienen lugar en las prehistóricas ciudades de su universo. Jugabilidad directa y modo para Cuatro jugadores simultáneos.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Theme Park World**
- COMPAÑÍA: **Bullfrog**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **7.7**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La continuación del clásico de la estrategia *Theme Park* te permitirá crear los más variados parques temáticos, a la vez que recorres sus instalaciones en unos 3D totalmente libres.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Tiger Woods PGA Tour 2001**
- COMPAÑÍA: **E.A. Sports**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Mejora tu *swing* en los campos de golf más famosos del mundo, recreados con total fidelidad. El golfista más en forma en la actualidad sirve de anfitrión para que no falte ningún detalle.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Time Splitters**
- COMPAÑÍA: **Free Radical Design**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **-**
- NÚMERO: **-**

VALORACIÓN: La acción en primera persona llega a **PS2** con este *shooter* en el que recorrerás distintas épocas de la historia, desde el antiguo **Egipto** al futuro. También incluye un divertido modo Multijugador.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Top Gear Dare Devil**
- COMPAÑÍA: **Kemco**
- DISTRIBUIDOR: **Proein**
- PUNTUACIÓN: **8.0**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: La saga que ofreció capítulos excepcionales en otros sistemas muestra su mejor cara en **PS2**. Circuitos urbanos con tráfico y coches que recordarán a modelos reales, aunque más manejables.



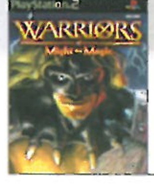
- NOMBRE DEL JUEGO: **(ESPN International) Track & Field**
- COMPAÑÍA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACIÓN: **9.1**
- NÚMERO: **1**

VALORACIÓN: Las olimpiadas ya han acabado, pero con este simulador deportivo podrás revivirlas siendo tú el protagonista. Multitud de pruebas y posibilidad Multijugador con la que la diversión se multiplica.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Unreal Tournament**
- COMPAÑÍA: **Infogrames**
- DISTRIBUIDOR: **Infogrames**
- PUNTUACIÓN: **8.7**
- NÚMERO: **6**

VALORACIÓN: Uno de los títulos más jugados por los fanáticos de los *shoot'em-up* en **PC** llega ahora a **PS2**. A lo largo de diferentes y enrevesados escenarios te enfrentarás a adversarios dotados de una gran IA.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Warriors of Might & Magic**
- COMPAÑÍA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACIÓN: **8.2**
- NÚMERO: **4**

VALORACIÓN: Un nuevo título de la conocida serie de espada y brujería, que se decanta esta vez por un estilo de juego cercano a los *Tomb Raider*. Lucha de espadas, plataformas y una pizca de investigación.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: **WDL Thunder Tanks**
- COMPAÑIA: **3DO**
- DISTRIBUIDOR: **Virgin**
- PUNTUACION: **2.3**
- NUMERO: **6**

VALORACIÓN:
La liga mundial de destrucción enfrenta a los pilotos más suicidas a los mandos de los tanques más impresionantes que nunca hayas visto. En la arena sólo puede quedar uno. Combates a muerte en este *arcade* de destrucción masiva.



- NOMBRE DEL JUEGO: **Zone Of the Enders**
- COMPAÑIA: **Konami**
- DISTRIBUIDOR: **Konami**
- PUNTUACION: **9.0**
- NUMERO: **4**

VALORACIÓN:
El juego de *mechas* que todos estaban esperando. Con **Hideo Kojima** como productor nos llega una historia épica, en la que encarnarás a un joven que lucha por la paz a bordo de su robot.



- NOMBRE DEL JUEGO: **X Squad**
- COMPAÑIA: **E.A. Games**
- DISTRIBUIDOR: **Electronic Arts**
- PUNTUACION: **7.8**
- NUMERO: **2**

VALORACIÓN:
Un título de acción enmarcado en el futuro en el que controlas a un grupo antiterrorista formado por cuatro agentes. Éstos podrán ser manejados en modo Cooperación con una perspectiva en tercera persona.



- NOMBRE DEL JUEGO:
- COMPAÑIA:
- DISTRIBUIDOR:
- PUNTUACION:
- NUMERO:

VALORACIÓN:

En el próximo número...

Nº7 a la venta el 20 de Julio

Reportaje Gran Turismo 3

Un completo documental que cuenta la historia de Gran Turismo desde sus inicios, habla de cómo se crea la música, explica detalles del juego, muestra imágenes del circuito de Motegi y hasta permite jugar a una especie de Trivial interactivo realmente entretenido.

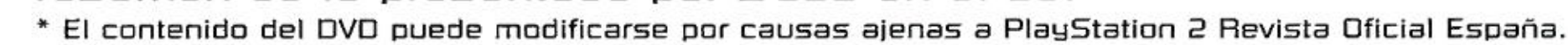






No te pierdas el fantástico DVD-Rom

Demos jugables de Gauntlet Dark Legacy, Super Bombad Racing y Lotus Challenge. Además, vídeos de Aibo, el perro virtual presentado en el CeBIT, y de los juegos Drakan, Jak & Daxter, Extreme G3 y Hidden Invasión. Además, un mini-resumen de lo presentado por SCEE en el E3. *


* El contenido del DVD puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.





KONAMI
PlayStation 2
© 2001 KONAMI CORPORATION. © 2001 PARADISE PICTURES.
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
HAZ SUSHI DE
TUS ENEMIGOS
KONAMI. C/ Pintor Rivera, 3. 28016 MADRID
7 BLADES